brother

SORCERIAN SYSTEM SCENARIO Vol.3

Pyramid Sorcerian

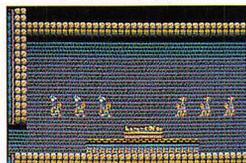
ピラミッド ソーサリアン

迫り来る"魔"の波動を感じたか！
ならば旅立て、暗黒のギルバレス島へ!!

Falcom

1.血ぬられた王家の秘宝
2.魔の下僕ガッシュの陰謀　3.心を失った姫君
4.嘆きの神殿　5.魔王ギルバレスの迷宮

「戦国ソーサリアン」に続く、移植シナリオ第2弾！圧倒的な手強さ、圧倒的な謎。最も危険な冒険に、今、出発せよ…！

4月20日発売

画面写真は開発中のものです。

※「ピラミッドソーサリアン」をプレイするには、「ソーサリアン」(¥6,800 TAKERUで発売中) が必要です。
※「戦国ソーサリアン」(¥4,800) も好評発売中！

パッケージ価格 ¥3,800(税別)

■対応機種：MSX2 ■企画/制作：ティールハイト

ピラミッドソーサリアン・戦国ソーサリアン カップリングパッケージ 発売決定

急きょ決定したビッグニュース！なんと、「ピラミッド」と「戦国」2つの追加シナリオが入って7,800円(税別)という、モノすごくお得な限定パッケージ版が発売！全国で3,000本しかない、超貴重品！4月20日が待望の発売日！とにかく早いもの勝ちだ！品切れの際はゴメンネ。

すでに「戦国ソーサリアン」を買ってくれた君へ

いち早く「戦国」を買ってくれた君にも、ちゃーんと特典があるヨ。「戦国ソーサリアン」お買い上げ票同封の上、通信販売のみで、なんと「ピラミッド」が3,000円(税込)で買えちゃうのだ！もちろん、カップリングパッケージに入ってるよ！熱烈ファンに、絶対損はさせないTAKERUなのだ！

「ピラミッドソーサリアン」だけ欲しいっていう君へ

4月20日、「ピラミッドソーサリアン」が単体でパッケージになる!! これは3,800円(税別)だ！これを買ってほしい!!そしてビックリ、TAKERUからは3,500円(税込)。こちらは5月20日の発売！このどちらかを買ってくれっ！

ブラザー工業株式会社　〒467 名古屋市瑞穂区苗代町2番1号
TAKERU事務局 (052)824-2493
東京営業所(03)3274-6916
大阪営業所(06)252-4234

通信販売
通信販売をご希望の方は、ソフト名・機種名・住所・氏名・電話番号を明記の上TAKERU事務局まで現金書留てお申し込み下さい
代金引換は一度、現金書留て申し込んて頂いた方に案内させて頂きます

MSX・FAN 5 1992 MAY CONTENTS

FAN SCOOP

FAN ATTACK

FAN NEWS

PROGRAM

INFORMATION

特別付録

●スペック表の見方

Mファンソフト ❶
☎03-3431-1627 ❷
1月23日発売予定 ❸

媒体	2DD×2 ♪	❹
対応機種	MSX2/2+	❺
VRAM	128K	❻
セーブ機能	ディスク	❼
価格	6,800円	❽
ターボRの高速モードに対応		❾

❶販売、あるいは開発ソフトハウス。❷購入などについての問い合わせのための、ソフトハウスのユーザーサポート用の電話番号です。❸この本を作っている時点での予定発売時期。❹媒体と音源／ROMはROM、2DDはディスク、♪はMSX2+からオプションで内蔵されるようになったMSX-MUSIC(通称FM音源)に対応していることを意味します。また、松下電器から発売になっている「FMパック」も同様です。ディスクの後の数字は何枚組かを意味しています。❺対応機種／ソフトの仕様がMSX1で動くタイプのものはMSX MSX2/2+、MSX2はMSX2/2+、MSX2+でしか動かないものはMSX2+専用、ターボRでしか動かないものはturboRと表記さています。❻RAM、VRAMの容量／MSX1の仕様のときは、RAM容量によって動いたり動かなかったりするので、自分のMSXをチェックする必要があります。MSX2以降のほとんどの機種はVRAM128Kなので、あまり関係ありません。❼セーブ機能／ゲームを途中でやめても、そこからまた始めるためのセーブの方法やどこにすることができるかを書いています。例外として、シューティングゲームなどで、電源を切らないかぎりつづけられるコンティニューの機能がある場合はそのことを明記してあります。❽価格／消費税別のメーカー側の希望販売価格です。❾備考欄。

●ディスク収録マーク

このマークのついた記事は、スーパー付録ディスクに掲載のプログラムやデータなどが収録されています。

●記事中の価格表記について

とくにことわりのないものは、すべて税抜きで表記しています。

●本書に関するお問い合わせについて

読者のみなさまのお問い合わせは、休日をのぞく月曜から金曜の午後4時から6時の間、下記の番号で受けつけています。なお、ゲームの解答やヒントはいっさいお答えしておりません。

☎ 03-3431-1627

※バックナンバーの通信販売のお問い合わせは徳間書店販売総務部(☎03-3433-6231)まで。※「美少女ゲーム」「美少女ソフト」は徳間書店インターメディア株式会社の登録商標です。

FAN SCOOP

移植ソフトの逆襲！ ４本まとめてドドンとスクープ!!

ついに『シムシティー』が巻頭SCOOPに登場。今月は、話題の移植ソフト４本の情報を報告しちゃうのだ。最新画面の紹介はもちろんのこと、『シムシティー』の画面初公開や『プリンセスメーカー』の声優決定のニュースなどが盛りだくさん。さらに、付録ディスクには、これらの画面を収録(シムシティーはナシ)!!

ついに画面初公開のときがきたのだー！

SimCity シムシティー

イマジニア／☎03-3343-8900／6月中旬発売予定

項目	内容
媒体	2DD×1 ♪
対応機種	MSX 2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価格	未定

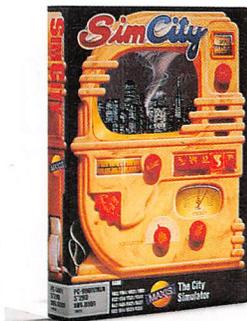
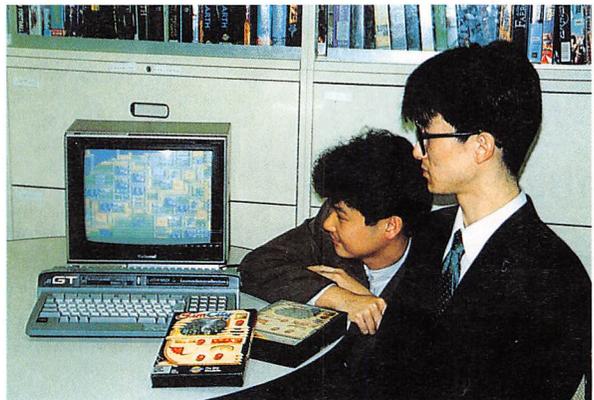
新宿高層ビル群のなかで『シムシティー』を発見した！

これまで「カミングスーン」や「記憶のラビリンス」で何度となく紹介してきたこのゲーム。ここにきて、ようやくイマジニア側から取材の許可がおりた／本誌の「いーしょーくー情報」のページを見てもわかるように、『シムシティー』は移植希望の累計ランキングでズーッと2位に居座っているという人気ゲーム。『シムシティー』の生まれ故郷であるアメリカはもちろんのこと、他機種のパソコンやゲーム機でも大ヒットをとばしている。そのMSX版の画面ができあがったというんだから見に行かない手はない。そんなわけで、東京は西新宿にあるイマジニアへと取材に押しかけたのだった。

西新宿といえば、新都庁舎をはじめとする超高層ビルが建ちならぶ東京の、いや日本の中心地である。おなじ東京でも、汚い飲み屋が密集している新橋とは大ちがいなのだ。きちんと区画整備されたそこには、ビルが建ち、鉄道が敷かれ道路ものび、公園なんかもあったりして、なんだか『シムシティー』の世界に迷いこんだような錯覚をおぼえてしまった。そんなところに『シムシティー』をつくっている会社があるというのは、たんなる偶然なんだろうか……!?

ところで、MSXユーザーにとってイマジニアという会社は非常になじみがうすい。いままでMSXのゲームを出したことがないんだから、あたりまえではあるが。このソフトハウスの親会社がミサワホームだってみんな知ってた？ ミサワホームの情報出版会社という形で設立されたのがイマジニアなんだと。

で、今回、取材の相手をしてくれたのは、そのイマジニア営業部の飯田さんだ。

「ユーザーの声を聞いて移植にふみきったゲームですから、売れてくれないとね。とりあえず、まだ開発中のグラフィックですけど見てください」と、ちょっぴり不安気な面持ちで語ってくれた飯田さん。しかし、そんな表情とはうらはらに、画面を見るや、その不安はどこかへ吹き飛んでしまった。

↑参考までにPC－98版のパッケージを載っけてみた。MSX版もこうなる!?

←画面を見ながらいろいろ説明してくれた飯田さん(左)と本間さん。テーブルに置かれたパッケージがわざとらしい

グラフィックは完璧！　はやく遊びたいよー!!

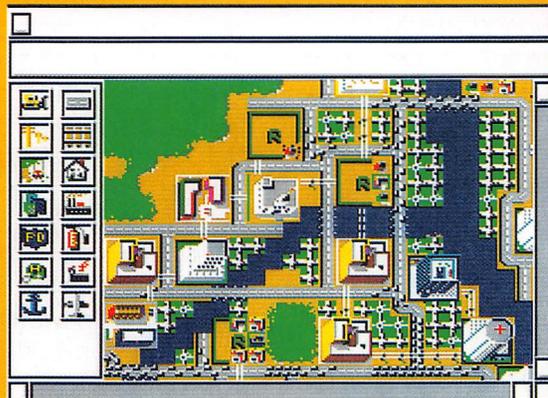
さて、何度もいってきているけど、このゲームにおいてのプレイヤーの役どころは市長さんである。土地を整備し家を建て、そこに道路や鉄道をとおしていく。街に住む人たちは、ほんとうの人間とおなじように家に住み、車に乗り、商店や工場などで働いている。といっても、住民たちそのものがゲームに出てくるわけではなく、実際には家や工場が大きくなったり(発展するという意味)、道路が混んで渋滞が起きたりと、そういう部分で人口が増えたり街の発展を知ったりするわけである。

↑都庁をバックに出たがりの飯田さん(25)をパチリ。ただいま恋人募集中だそうである

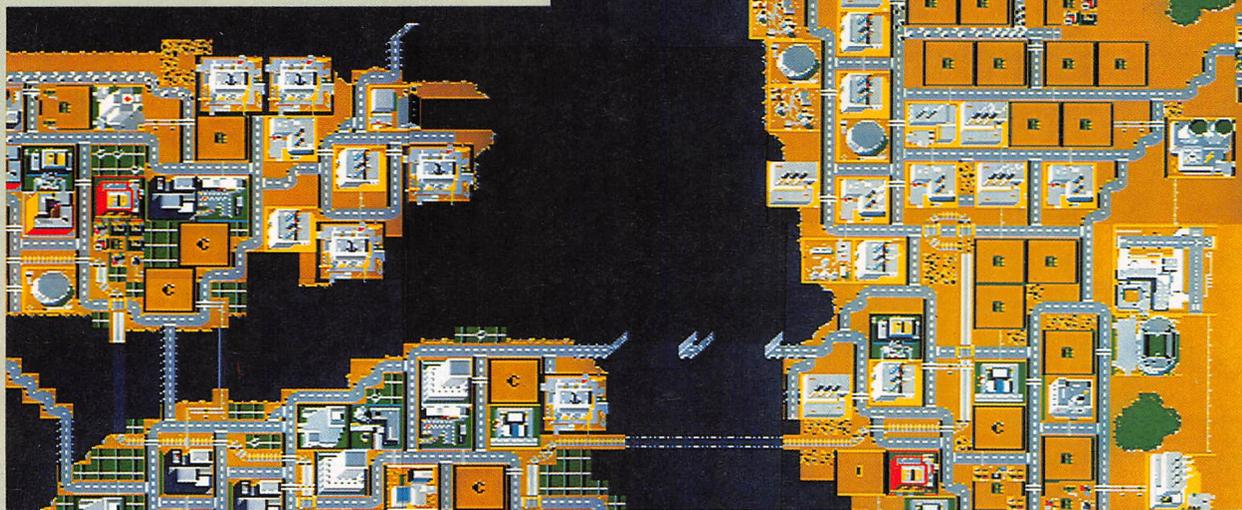
そして、ここで見てもらいたいのが右下の画面だ。飯田さんいわく、「とりあえずつくってみた試作グラフィック」だそうで、この後、修正が入るとのこと。暫定的なものとはいえ、かなり美しく仕上がっている。このぶんだとかなり期待できそうで、完成がほんとうにまちどおしい。ちなみに、画面左端にある14個の四角はアイコンで、これをつかってあれこれ指示をあたえていくのである。例えば、いちばん左上のはブルドーザーで、これは整地するのにつかう。その下のは電線で、家などを建てるときに発電所から電気を引っぱってくるのに必要になってくる、といったぐあいだ。

なにぶん、まだ開発のほうがあまりすすんでないので、くわしい紹介をすることができないが、内容的にはPC-98版をそのまま移植することになりそうだとか。ということは、未開発のマップをつかって街をつくるほかにも、あらかじめ用意されたシナリオで遊ぶこともできるということになる。ゴジラがふみあらしていった東京の工場地帯の再建をするとか、大震災にともなう火災でボロボロになったサンフランシスコの街を復興させるとか、そんなのだ。

ゲーム自体のおもしろさはすでに実証されている『シムシティー』。あとは、MSXというハードで、どれだけそれを再現できるかである。取材でうけた印象は、いい感じで仕上がってきている、ということだ。

MSX版の画面を初公開

↑みんなの熱意で移植が実現した『シムシティー』。ついに、ここまできた!!

「自分だけの町をつくる」それが快感なのだ！

右上に掲載した画面以外にも街のサンプルグラフィックをもらったのでマップをつくってみた。これも試作版だそうで、よーく見ると道路とか家のパターンが化けているのがわかるので、よーく見ないように。『シムシティー』が遊べる日も近いぞ！

※画面は開発中のものです。

開発快調！ スタッフさん、すごい気合いよ♡

プリンセスメーカー

マイクロキャビン/☎0593-51-6482/5月上旬発売予定

➔P116の「スーパー付録ディスクの使い方」参照

媒体	2DD×7 ♪
対応機種	MSX 2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	SRAM/ディスク
価格	14,800円
要、漢字ROM ターボRの高速モードに対応	

あと1か月もたてば会えるわ。もうチョット待ってて♥

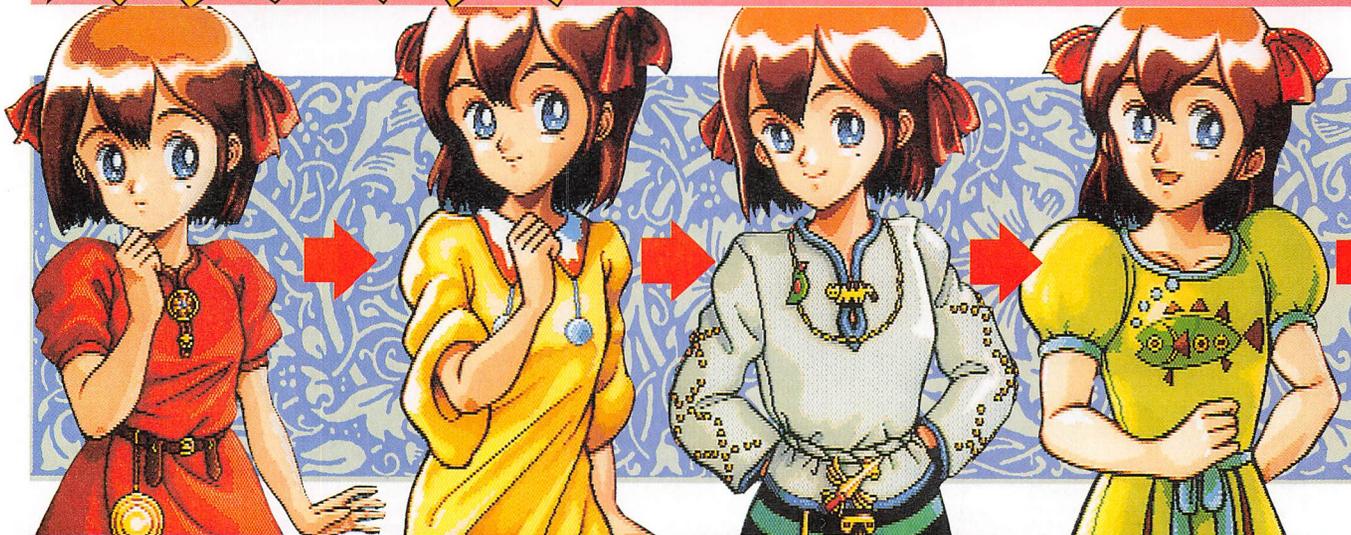
さあ、みなさん、お待ちかね『プリメ』のコーナーだよ。パッと、ページを開いてまず目に入ったのが下のグラフィックじゃないかな？　この季節にあわせて春服をコーディネイトしてみた。ゲーム中では、このほかにも夏・秋・冬の季節にあった洋服姿が選べるようになっているんだ。ということは、計32種類ものグラフィックが楽しめるということ。実際にはいちいち季節ごとに服を着せ替えなくても、ずーっと同じ季節の服のパターンでOK。別に、ゲームには影響ないしね。肌の露出度が高い夏服なんか……。あっ、ハハッ、こっちの話。

ああ、いったい自分の娘をどういう子に育てようかなあ、今からなやんじゃうよなあ。他機種版のエンディングの数は全部で30通りだったけど、これにMSX版は、あと3通り追加される予定。でも、そのへんの話が決まるのはもう少し先になりそうなんだ。しかし、がっかりするのはまだ早い！　なんと、自分の娘がしゃべるという話が正式に決まったのだ。声優さんは前号に名前を紹介した「横山智佐」さんに決定したぞ。現段階で決まっているのは、親子の会話のセリフのみなんだけど、それだけではさみしいから、もっとほかにも声を出せるようなところを検討中だそうだ。う〜ん、早くプレイしたい！

そうそう、付録ディスクのほうにバカンスのグラフィックが入っているから、そちらも見てね。あと、マイクロキャビンのイベントが大阪であるんだ、くわしくはp.114をみるべし。

⬆パンパカパ〜ン、この女性が横山智佐さんです。どう、早く声が聞きたい？

⬅東京の某スタジオで行われた録音風景。初めての体験にドキドキしながら見ていた取材班であった

どうですかあ！ これが成長する自分の娘の

10歳	11歳	12歳	13歳

ねえ、パパァ、わたしアルバイトがしたいなあ

なかなかお金がたまらないんだよね、このゲームって。だからといってカワイイ娘に重労働させると疲労がたまって、病気になっちゃうし、かといって、お金がないとアイテムや武器・防具が買えないしねえ。どうしたらいいんだよお！

ところで、アルバイトにはお金以外に、もう１つの目的があるんだ。それは娘に社会勉強をさせて、経験を積ませること。これによってパラメータに微妙な変化をもたらすぞ。

イヤ～ン、コワイよお、モンスターだよお！

カワイイ子には旅をさせろとよくいうけれど、このゲームでは武者修行がそれにあたる。道中では、いろいろなモンスターと遭遇して、それをやっつけたり、ときには逃げたりして、無事に帰ってこれればいいのだ。そうすると、娘に対する評価が上がるんだ。

あと、出てくるモンスターをうまく倒せば経験値がもらえるぞ。それに、途中で拾える アイテムはおいしいものばかりだから見逃さないように。

春服姿だ！ じっくりと、熱いまなざしで見つめてくれ!!

※画面は開発中のものです

最新の開発状況、進行具合を報告する

ブライ下巻完結編

ブラザー工業／☎052-824-2493／5月下旬発売予定

→P116の「スーパー付録ディスクの使い方」参照

媒体	2DD×6 ♪
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価格	未定

パッケージとタケルで発売予定

あの8人にやっと会える。再会の日はもうすぐ！

いきなりだが、ちょっと悲しい知らせをしなければならない。非常に残念なことだが、発売日がちょっと遅れるのだ。当初の発売予定日の4月下旬から、約1か月ほど遅れるということだが、まだハッキリしたことはいえない状況らしい。「1日でも早く発売できるように努力してます」という言葉を信じて、もうしばらく待つことにしよう。本誌では、できるだけの努力をして、最新の情報をお届けしていこうと思う。

さて、今月は届いたばかりのできたてホヤホヤのグラフィックをいくつか紹介するとしよう。下の絵はオープニングに出てくる天界16神の1人、雷神「邪鬼丸」だ。荒木さんのデザインした男性キャラのグラフィックは、りりしくてカッコイイ。そのグラフィックで多くのファンをとりこにさせた上巻同様、今回の下巻でも荒木キャラの魅力は存分に発揮されている。

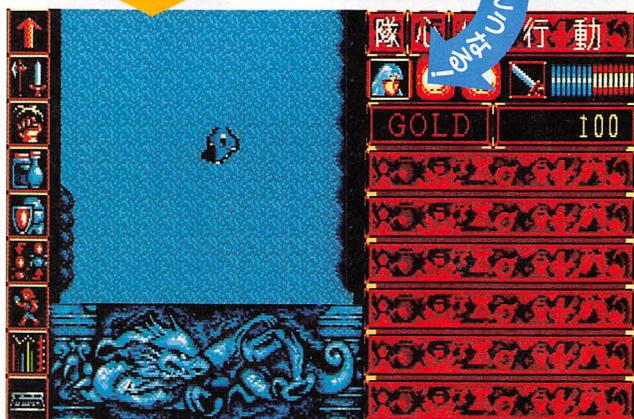
下巻は上巻といろいろな点で異なっている。まず、コマンドがアイコン方式に変更され、画面のレイアウトも変わった。次にキャラクタのパラメータが少なくなった点。画面で確認できるパラメータはたった4種類になり、攻撃力、防御力などは表示されなくなった。このほかにもまだまだあるが、詳しくは来月以降に説明するとしよう。今月は、付録ディスクに入っているグラフィックを見て、じっとガマンなのだ。

上巻で八玉の勇士たちに野望を打ち砕かれたビドーは、七獣将の生き残りとともに、冥界に存在する気獣城に逃げ隠れていた。そして、再び惑星キプロスが戦乱の星になろうとしている。また新たなる戦いの予感が……。戦え〃　八玉の勇子たちよ〃

⇧遅れているとはいっても、徐々に完成に向かいつつある。オープニングもかなりできあがってきている。早く完成バージョンで、このグラフィックを見たいものだ

98版を忠実に移植するというが…

98版をモデルに移植を進められてきたが、やはり、ハードの違いから変更される点がいくつかある。まず、画面のレイアウトが若干違っている。これはキャラのパラメータを見やすくするためだ。あと、メッセージを表示するときにあらわれるキャラの顔についてだが、98版ではひとりのキャラにつき表情のパターンが5種類あったけど、MSX版ではひとつになってしまうそうだ……(ガッカリ)。

また、ターボRの高速モードへは対応しないことが、正式に決まった。ぜひとも実現してもらいたかった機能のひとつだけにすご〜く残念ではある。

⇧MSXは解像度が悪いから、どうしても98版と同じ画面レイアウトにはできないのだ。なにはともあれ、移植されることだけでもありがたいことだ

オマケが付く話はどうなったの？

パッケージの中身に関しては正直なところ、まだ打ち合わせもしていない状態で、ゲームの開発を優先させてるそうだ。ただ、マニュアルや付属品は他機種よりも、いいものを作りたい、とはいっている。ぜひともMSXユーザーが喜ぶものを作ってほしい。

4月号の取材のときから、あれこれと無理な提案をしてきたが、読者のみんなは何をマニュアルや付属品に望むのだろう。何かいい案を思いついた人は、発売日が遅れることもあるし、まだ間に合うかもしれないから、編集部でもブラザー工業でもいいから手紙にして送ってほしい。みんなからの熱いメッセージを待っているよ！時間がないから急ぐようにね。

⇧これは他機種に付属しているマップ

※画面は開発中のものです

気合いの入ったグラフィックは感動ものだ！

キャンペーン版 大戦略II
CAMPAIGN VERSION

マイクロキャビン／☎0593-51-6482／5月上旬発売予定

MSX・FAN 付録ディスク
→P116の「スーパー付録ディスクの使い方」参照

媒体	2DD×2 ♪
対応機種	MSX 2/2+
VRAM	128K
ジャンル	シミュレーション
価格	8,800円

ターボRの高速モードに対応

テイクオフは1か月後！軍資金を用意して待つがよい

全ユニットのグラフィックデータや、その他のグラフィック関係はほとんど仕上がっていて、あとは組み合わせるだけなんだそうだが、今そのためのプログラミングや思考ルーチンを作ったりする段階に入っている。当初は夏に発売予定だったものが、いきなり5月に予定変更なんかして、だいじょうぶなのかと疑っていたが、次々に送られてくるグラフィックを見て、その疑いも晴れた。もうすごいのなんのって、グラフィック担当者の気合いが感じられた。今月号の付録ディスクのなかにもソロマップをクリアしたときのグラフィックが収録されているので、そちらのほうもぜひ見てほしい。

MSXに移植するに当たって、モデルにしているのはPCエンジン版ということなので、右にその画面を載せておいた。MSXも、きっとこんな感じになると思うので、参考までに見ておいてほしい。

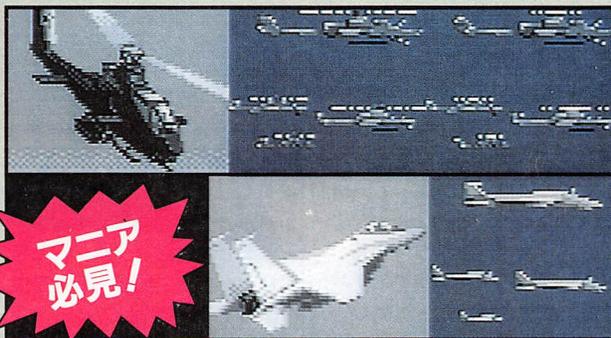
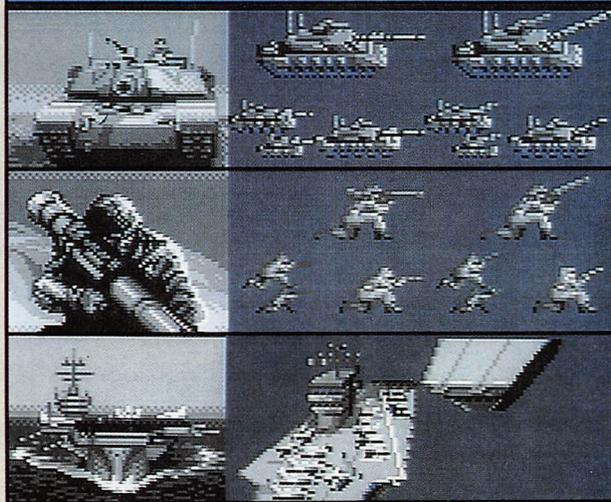
付録ディスクにキャラクタ・エディタを収録する話もあるので、決定したら本誌のほうでお伝えしたいと思う。

●PCエンジン版

↑解像度ではあまり差のないだけに、MSX版との違いはほとんどないだろう

大変身、リアルファイト！他機種なんてメじゃない!!

今回の移植で最も注目すべきは、リアルファイトが大幅に変更されるということ。他のパソコン版は、戦闘画面でのユニットは自軍の色と同じ単一色だけという、つまらないものだった。それも88版にくらべればX68K版のほうが数段よくはなっているが、それでもまだまだ迫力不足。だが、MSX版はこれまでのものとはガラリと変わり、PCエンジン版同様、新しいシステムを採用。そこで下のPCエンジン版の写真を見てほしい。画面は真ん中から両サイドに別れ、それぞれのユニットがいる地形がきちんと別々に表示されるのだ。

右に紹介したのはリアルファイトで使われるグラフィックだ。これが実際の画面のなかに配置される。今までと違い、奥行きがでて、よりいっそうリアルという言葉が合うようになった。自分のMSXで動いたら感動だろう。

その当時、PC―88でもできる『大戦略II』という形で発売され、決められたマップを順にクリアしていくキャンペーンモードが好評を得て、次々に移植されたのだ

※画面は開発中のものです

FAN・ATTACK

欧州の覇権を賭けて戦い抜くのだ!!

ヨーロッパ戦線

今度の光栄の新作は、『提督の決断』に続くＷＷⅡ Ｇameシリーズの第2弾。キミは軍団長となり軍団を指揮して、自軍を勝利に導くのだ。はたして、欧州を制することができるか?

光栄
☎045-561-6861
発売中

媒体	MEGA ROM ♪
対応機種	MSX 2/2+
VRAM	128K
ジャンル	シミュレーション
価格	12,800円
CD付きは15,200円 ターボRの高速モードに対応	

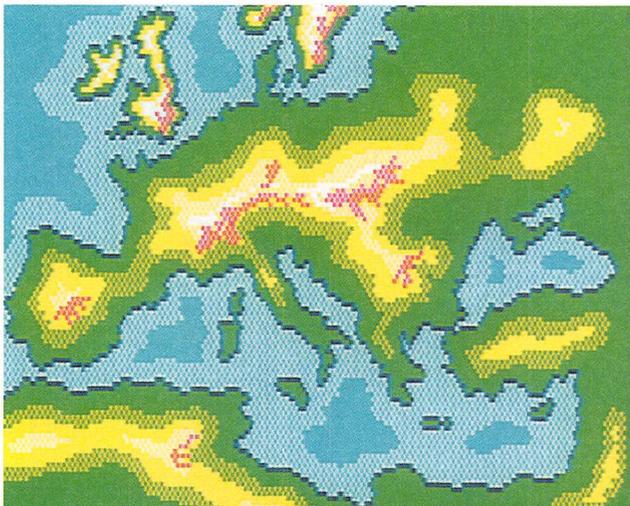
媒体	2DD×2 ♪
対応機種	MSX 2/2+
VRAM	128K
ジャンル	シミュレーション
価格	12,800円
CD付きは15,200円 ターボRの高速モードに対応	

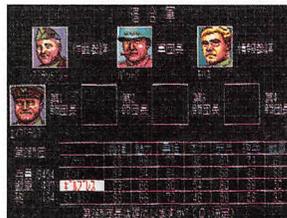
舞台はWWⅡ(ワールドウォーツー)(第二次世界大戦)時代の欧州(ヨーロッパ)!

1930年代後半に始まり、1945年8月15日に日本が降伏するまでの間、世界のほとんどの国々、人々が「第二次世界大戦」と呼ばれる戦争に巻き込まれた。世界が2つに分かれ、ありとあらゆる土地で、ありとあらゆる形態で戦闘を繰り返し、多くの血を流した。歴史上最悪の被害を生み出したこの戦争は、地球上から「平和」の2文字を消し去ったのだった。

その中でも、ヨーロッパは最大の激戦地。ドイツを中心とした「枢軸(すうじく)軍」と、アメリカ、ソビエトを中心とした「連合軍」がヨーロッパの覇権をめぐって激しく衝突したのだ。このゲームは、そんな時代のヨーロッパを舞台にしたSLGだ。

プレイヤーは枢軸軍か連合軍の軍団長となって、国家上層部から指令された勝利条件をクリアするために死力を尽くし、配下の師団を指揮して、戦い抜いていくというものだ。枢軸軍は都市占領、連合軍は都市防衛が主な目的だ。このように都市が戦術拠点として重要な役割を果たしているのは、都市が補給および部隊の補充ができるところだからだ。

戦闘シーンは斜め上から見おろした画面になって、とても見やすい。兵器や人物のデータ、その他のパラメータも細かく設定されている。ヨーロッパ制圧は並大抵のことではない。史実では枢軸軍が敗北するが、キミが新たな歴史を作るのだ!!

↑ここが戦場となるヨーロッパ。これから繰り広げられる激戦を知らぬかのように静かだ

将軍を選ぶ

↑ただ戦うだけが能じゃないこのゲーム。人選をしっかりやらないと、あとがつらい

メイン画面だ

↑1ターンはゲーム中1時間きざみ。マップは中・大地図に切り換えできる

「ヨーロッパ戦線」の基本システム紹介

まずはシナリオを選ぶのだ。その数全6本！

シナリオの名前を見てもらうとわかるように、映画や小説に出てくる有名なものが多い。どのシナリオからでも始められ、それぞれ枢軸軍、連合軍のどちら側でもプレイ可能だ。もちろん対戦プレイもバッチリOKだ。また、シナリオ1からシナリオ6までを順にクリアしていくキャンペーンモードもある。こちらに関しては、あとで詳しく説明することにしよう。

さて、どのシナリオから始めようかと悩んでいる人はいないかな？　ゲームの難易度が結構高い部類にはいるので、不用意にシナリオを選んでしまわないように。とくに初心者がいきなり挫折(ざせつ)を味わってしまうと悲しいよね。そこでおすすめなのがシナリオ1を枢軸軍でプレイすることだ。これはもう枢軸軍にとって勝ちを約束されたようなシナリオなのだ。しばらくゲームに慣れるまでこのシナリオで難易度を変えながらプレイしてみるといいぞ。

0. キャンペーン
1. フランス侵攻戦
2. 北アフリカ戦
3. クルスク機甲戦
4. ノルマンディーの戦い
5. バルジの戦い
6. ベルリン攻防戦

どのシナリオにしますか(0-6)?

↑とりあえず始めてみるのにちょうどいいフランス侵攻戦のシナリオ

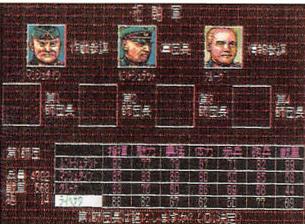
各シナリオには両軍に違った勝利条件が設定されていて、それを規定の期限内にクリアしなければならないのだ。このゲームは枢軸軍にとってシナリオが進むほど状況は厳しくなり、逆に連合軍にとっては有利な展開になっていく。どちらでプレイしても、勝つためにはキミの戦略がカギを握っているのだ。

冷静な状況判断で、師団を動かしていこう。

↑シナリオを選択すると、そのシナリオの説明画面に切り換わる

重要だぞ！慎重(しんちょう)に将軍を選ぶのだ！

第二次世界大戦当時の有名な将軍たちが、ずらりと勢ぞろいしているところなんか、さすが光栄のSLGだといえるね。さらに、シナリオごとに登場する人物は違ってくるのだ。

さて、まず最初に全人物の能力値を満足のいく高い数字になるまで何回もやり直そう。次に役職を決めるわけだが、そこで重要なのは指揮・魅力・勇猛・体力の4つ。軍団長はすべての指揮ができるから、どれも低くてはならない。作戦参謀と情報参謀は戦闘に参加しないから体力は低くてもかまわない。第1～第4師団長は、残り3つの各能力値をみてその師団の特徴に合った人物を選ぼう。

↑シナリオの説明をよく読んでから選ぼう。やたらに選ぶと後悔するぞ

出ました、能力値設定モード！

登場する人物の能力値は、何回もやり直して高い値を出そう。たとえ将軍に選ばない控えの人物でも同じこと。もし、ゲーム中に将軍が死ぬようなことがあったり、疲れて体力がなくなってしまったときなどは、控えの人物のなかから新たに将軍として、交代させなければならないからだ。とくに軍団長にする人物はどの値も妥協(だきょう)してはいけない。師団長にする人物は指揮と体力がものをいうぞ。

いくら優秀な人物でも初期設定はランダムだから、気に入るまでやり直すこと

枢軸軍

ドイツ軍の人材の豊富さには恐れいる。誰を何の役職にしてもいいくらい。うれしい悩みだ。

↑枢軸軍は人材にはもうしぶんない。この人物たちを活かすも、殺すもキミの手腕にかかっている

連合軍

シナリオごとにアメリカ、ソ連、フランスと入れ替わり、それぞれに多様な人物がいるぞ。

↑さすがに枢軸軍とくらべると、見劣りがしてしまう。しかし、なかには優秀な人物もいる

各師団長に戦術命令を出すのだ！

軍団長は各師団長に戦術命令を出して、おおまかな行動を委任させることができる。その内容は敵都市の占領、敵部隊への攻撃、ある地点までの移動、自都市の防衛などが主な任務だ。いったん師団長に委任してしまえば、あとは画面を見ているだけでいいのだ。いちいち１部隊ずつ命令を出してもかまわないが、そんなことをしていたら日が暮れてしまうぞ。とはいっても相手はコンピュータ。全部任せっきりにしていると、ときどきボケた行動をとってくれるから気をつけていよう。重要な場面になったら、プレイヤー自らがコマンドを指示したほうがいい。とくに敵の都市に近づいたときは地雷が仕掛けられている可能性が高いから、工兵隊を前に行かせ、早めに発見させるようにしないとおもわぬ被害を受けてしまう。まかせるところはまかせて、臨機応変に戦術コマンドを使い分けよう。プレイヤーの判断力が問われるところだ。

↑指令を出したあとはゆっくりお茶でも飲んでたいけど、そうもいかないんだ

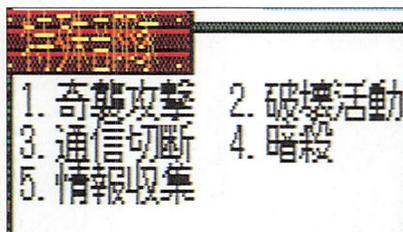
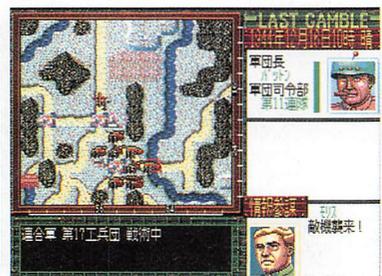
軍団長、ボケッとしてるヒマはないですよ

通常、軍団長のいるところは軍団司令部といって、いずれかの師団に設置され、そのなかの１連隊とともに行動をともにする。つまり、その連隊が攻撃されれば、軍団長の命も危険にさらされることになるのだ。軍団長の死はゲームオーバーを意味する。そのことを頭にいれておいてほしい。

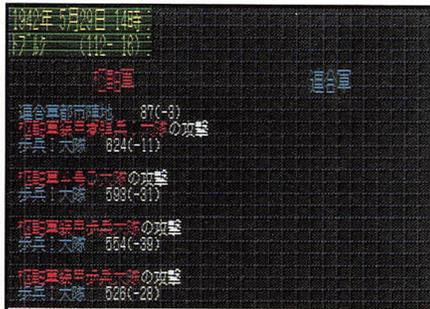
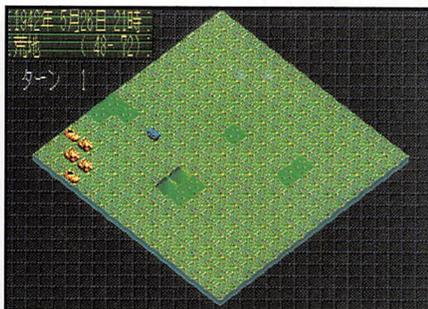
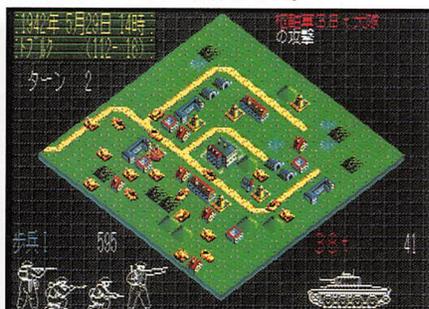
ところで、ひとくちに師団といっても実際に個別行動をとるのは、連隊単位なのだ。下の表を見てほしい。これは第１師団をメインにしているが、他の３師団も同様な編成になっている。１師団は８連隊で構成され、最大で32連隊が同時に行動できることになる。情参コマンドで部隊の状態を常に把握しておこう。軍団長の役目として、補給を都市以外のところでさせるために空軍に要請したり、戦況が不利だと判断したら、国家上層部に要請（却下されることもある）をして、部隊の増強をしたりするのだ。

他にも軍団長はこんな命令が出せるんです

軍団長は補給の空輸や、部隊の補充・増援を要請したりする以外にも特殊部隊（いわゆるスパイのこと）に敵の都市や部隊を奇襲攻撃させたり、敵の通信網の切断や敵指揮官の暗殺を命令したり、空軍に戦術爆撃の支援を要請したりもできる。これらは通常の戦闘の援護的な役目を果たしていて、たいした成果は期待できないが、それでも敵にそこそこのダメージを与えることができる。また特殊部隊の成果は作戦参謀の能力値が影響し、空軍の成果は情報参謀の能力値が影響する。ただし、注意してほしいのは任務遂行までに数時間かかることと、必ず成功するとはかぎらない点だ。おまけに爆撃は夜に行うことができないし、天気の悪いときにもダメなのだ。

ゲーム開始時に敵の情報はなにひとつもっていない。途中で敵を発見することもあるが、特部コマンドで情報収集活動をさせれば、敵のいろいろなことを事前に知ることができて、作戦が立てられるってもんだ。

↑状況に応じて特殊部隊を使い分けよう。自分から進んで情報をとりにいかないと、何もわからないぞ

←この空爆のほかに、空輸、空挺降下ができる。ただ悪天候に弱いのが難点

斜め上から見おろした独特な戦闘画面

このゲームはめずらしい戦闘画面を採用している。斜め上から戦場を見おろしたものになっているのだ。奥行きを感じる点とか、見やすさはいいのだが、なんだかちゃっちい気もする。でも、それを補うかのように画面下に現れる線画がなんともシブくてよい。決着は10ターンの間に相手を全滅させるか、退却させること。そうならずに10ターンが過ぎると引き分けになってしまう。確実に勝てる戦闘ならば、結果だけを表示するモードもある。そして戦闘に勝利すると経験値が１上昇する。戦闘は仕掛けた敵のまわりにいる味方も同時に参加できるのだ。敵を取り囲んでから攻め込むと有利になるわけだ。

戦闘結果のみを報告する簡略画面モード。自分が指揮をとらない戦闘なんかは、これで十分ことたりる。ちょっと味気ないけどね。

平原における野戦画面だ。正面衝突は避けられないため、コンピュータに委任させたままではちょっと不安が残る。ここは自分の腕で。

都市占領の戦闘画面。ある程度、攻撃方法は決まってしまうので委任したままでもいいが、兵力を温存したければ、自分でやるのが無難。

戦闘を左右する両軍の人物ピックアップだ

従来の第２次世界大戦モノのＳＬＧならば兵器データにかたよって、人材のデータはどこかへ忘れ去られてしまいがちだったが、このゲームは違う。多彩な人物が主役なのだ。それにしても、すごいというか何というか、ここまで人物を重視したウォー・シミュレーションを見たことがない。しかし、これだけ登場されると見知らぬ名前ばかりが目立ってしまい、誰を選んでよいのか迷ってしまう。そこで、両軍の優秀な人物を独断と偏見で選んでみた。下の10人はほんの一部で、このほかにも、まだまだたくさんの人物がいるぞ。このなかの誰もが指揮官としてその手腕を発揮してくれる実力を持つ男ばかりだ。

枢軸軍

ルントシュテット
ドイツ陸軍元帥で、独ソ戦や西部戦線で最高司令官を歴任した重鎮(じゅうちん)。

ロンメル
ドイツ陸軍元帥。通称「砂漠の狐(キツネ)」と呼ばれた。アフリカ戦線時の司令官。

パイパー
あまり名前は知られていないが、バルジ戦で活躍した。指揮官としては一流。

マンシュタイン
ドイツ陸軍元帥。数々の戦歴を持つ超一流の指揮官。ゲーム中No.１の人物だ。

マントイフェル
バストーニュ戦で激戦を繰り広げた名将。バランスのとれた優秀な指揮官だ。

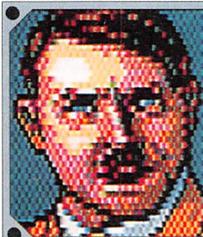
連合軍

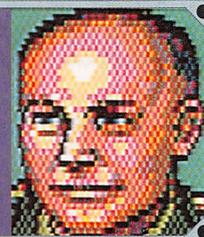
パットン
アメリカ陸軍大将。数々の戦場を転戦し、活躍した米軍きっての猛将。

モントゴメリー
イギリス陸軍元帥。ノルマンディー上陸作戦を成功させた。機甲戦の権威。

エイブラムス
アメリカ陸軍の中堅的な人物。名戦車Ｍ１Ａ１エイブラムズに名を使われた。

ドゴール
フランス陸軍大将。フランス共和国臨時政府の首相と大統領を兼任した。

ジューコフ
ソ連陸軍元帥。主に都市の防衛を任された。ソ連軍中、最も有能な指揮官だ。

枢軸軍 VS 連合軍

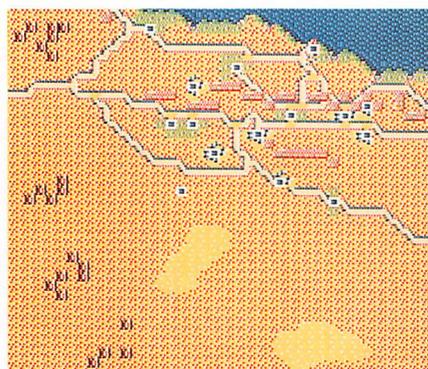
はたして、勝者はどちらに…

全6本のシナリオと、両軍の兵力比較だ！

シナリオ1 フランス侵攻戦(1940.5.10〜6.22)

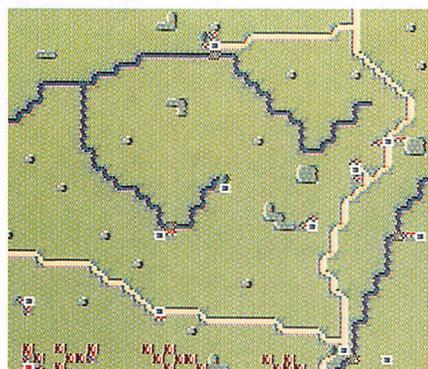
その当時世界最強といわれていたフランス陸軍を、ドイツ軍の機甲部隊が見事なまでの用兵で撃破した戦いを再現する。枢軸軍・ドイツ軍サイドでプレイすれば勝ちを約束されたようなマップだ。史実のように電撃戦で先制攻撃をかけて一気にフランス軍を蹴散らすか、それとも連合軍・フランス軍サイドで歴史をくつがえそうとするかはキミの自由だ。

		第1師団	第2師団	第3師団	第4師団
枢軸軍	兵員	4792	6434	4836	3196
	戦車	568	0	554	282
	砲	14	131	17	25
連合軍	兵員	4499	5558	5581	2348
	戦車	0	0	0	317
	砲	125	133	136	17

シナリオ2 北アフリカ戦(1942.5.26〜7.5)

戦場はヨーロッパから少し離れた北アフリカ。灼熱の砂漠での戦闘は苦戦を強いられる。ここでは、頻繁に砂嵐が吹き荒れ、行軍にかなりの時間を費やされてしまい、兵士の疲労もたまる。当時ドイツ軍を指揮していたのは「砂漠の狐」と呼ばれて連合軍から恐れられたロンメル将軍だった。ここでは、北アフリカ戦での激戦地区だったトブルク攻防戦を再現する。

		第1師団	第2師団	第3師団	第4師団
枢軸軍	兵員	5851	3663	6708	6419
	戦車	221	218	524	347
	砲	234	18	155	131
連合軍	兵員	5983	4111	6838	6091
	戦車	325	126	486	334
	砲	22	130	26	26

シナリオ3 クルスク機甲戦(1943.7.5〜9.5)

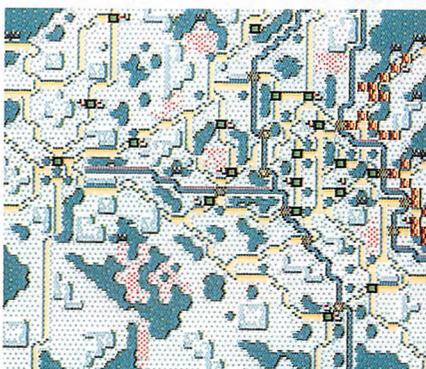
ソ連領奥深くに、2度も攻め込んだドイツ軍だが、2度ともモスクワまであと1歩というところで押し戻されてしまった。そこでこのクルスク付近で戦局の挽回を狙い、大攻勢を計画。しかし、この計画をソ連軍が察知して、大兵力を投入してきた。かんたんそうに見えるこのマップだが、1回、連合軍で始めてみるといい。ソ連の配置した地雷源が見えてくるはずだ。

		第1師団	第2師団	第3師団	第4師団
枢軸軍	兵員	7766	4872	4866	4839
	戦車	10	524	529	533
	砲	412	17	16	26
連合軍	兵員	9998	9298	4568	8255
	戦車	328	441	173	473
	砲	218	243	105	249

シナリオ4 ノルマンディーの戦い(1944.6.6～8.19)

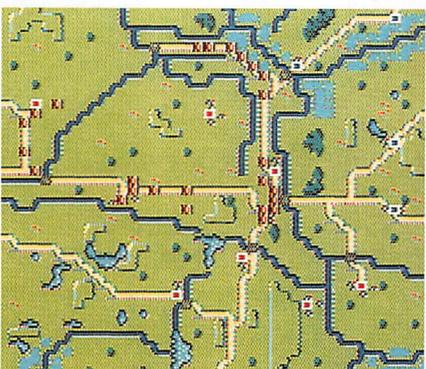
連合軍はウラをかいて、ドイツ軍が待ち構えるカレーではなく、ノルマンディー海岸に上陸を開始した。これがあの有名な「ノルマンディー上陸作戦」のことだ。このマップから枢軸軍にも自都市防衛が目的に加わる。きびしい戦いが予想されるぞ。史実ではかなりの兵力差があったのだが、ゲームではそれほどの差はない。両軍ともに2師団が援軍になっている。

		第1師団	第2師団	第3師団(援軍)	第4師団(援軍)
枢軸軍	兵員	9251	3170	6327	6299
	戦車	63	308	502	495
	砲	354	18	58	66
		第1師団	第2師団	第3師団(援軍)	第4師団(援軍)
連合軍	兵員	10221	8816	4230	9815
	戦車	198	281	501	55
	砲	368	299	111	272

シナリオ5 バルジの戦い(1944.12.16～1945.1.21)

この戦いはドイツ軍が霧の悪天候を利用して、奇襲攻撃を仕掛けてきたことで始まる。このとき大活躍したのが新型戦車キングタイガーだった。凄まじい強さをほこり、次々と連合軍の陣地を突破していった。そして史実では重要な戦略拠点であるバストーニュを包囲したが、天候が回復すると連合軍の空からの攻撃と、米軍パットン中将の活躍で敗退してしまった。

		第1師団	第2師団	第3師団	第4師団(援軍)
枢軸軍	兵員	5414	6734	7442	3234
	戦車	527	404	110	226
	砲	17	201	191	27
		第1師団	第2師団	第3師団	第4師団(援軍)
連合軍	兵員	7240	6454	4388	7991
	戦車	271	497	57	566
	砲	300	134	103	40

シナリオ6 ベルリン攻防戦(1945.4.16～5.16)

ソ連軍はドイツ軍に向けて総攻撃を開始した。4月16日午前3時のことである。迎え撃つドイツ軍はソ連軍の5～6分の1程度の兵力しかもっていなかった。着実にベルリンは包囲されていった。ドイツ軍は4月30日にヒトラーが自殺、5月7日に無条件降伏した。このときに占領されたベルリン市を東と西に分断する壁が作られた。これが「ベルリンの壁」である。

		第1師団	第2師団	第3師団	第4師団
枢軸軍	兵員	5704	6989	3787	3207
	戦車	305	317	262	210
	砲	134	68	89	16
		第1師団	第2師団	第3師団	第4師団(援軍)
連合軍	兵員	5630	7126	6666	6566
	戦車	881	497	396	554
	砲	19	137	94	19

キャンペーンモードはつらい道のり(シナリオ1～6)

このキャンペーンモードでは、プレイヤーは必ず枢軸軍(ドイツ軍)でシナリオ1から順にプレイを始めなければならない。ただし、将軍は全シナリオに登場する人物から、あらかじめ20人が選ばれている。その中から7人を起用するのだ。最初のうちは、放っておいても連合軍に勝てるからいいのだが、兵力をむだにして戦っていると、あとあとのシナリオになってくると手強くなって、歯が立たなくなってしまうぞ。軍団(兵力)はそのままの数で次のシナリオへ、また将軍もシナリオ6まで引き継がれるので、途中のシナリオで経験値をためて大事に育ててやれば、能力値が上がって、自軍も優秀になり、戦闘もいくらかはラクになるはずだ。途中、シナリオによって新型兵器が配備され、強力な援軍になってくれる。

それと、このモードでは、途中で敗北してしまうとゲームオーバーになるので、心して取りかかるように。長く、苦しい戦いを乗り越えて覇権を手に入れるのだ。

↑1つでも多く勲章をもらいたいね。シナリオをクリアすれば1つもらえる

FAN ATTACK

ソーサリアンよ！ギルバレスを打ち倒せ!!

ギルバレスのアジトに近づいていくごとに敵の攻撃が激しくなっていく……。待っていろギルバレス！　必ずお前を倒してやる!!

Pyramid Sorcerian
ピラミッド ソーサリアン

ブラザー工業
☎052-824-2493（タケル事務局）

パッケージ版は4月20日発売予定
タケル版は5月20日発売予定

媒　体	2DD×3 ♪
対応機種	MSX 2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価　格	3,800円/3,500円
遊ぶためには『ソーサリアン』基本システムが必要。ターボRの高速モードに対応	

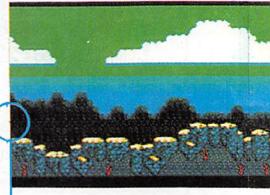
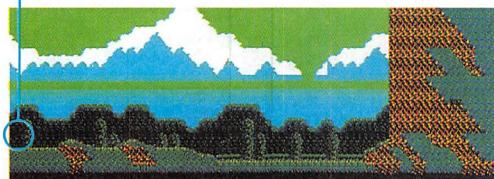
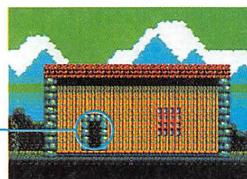
※価格はパッケージ版が3,800円、タケル版は3,500円。また、『戦国ソーサリアン』と『ピラミッドソーサリアン』のセットも7,800円でパッケージ版として4月20日発売予定

今月はシナリオ3本攻略だ！装備をそろえて、いざ!!

「ソーサリアン」の魅力っていうと、120以上にもおよぶ数多い魔法と、ひとつひとつ独立して楽しめるシナリオの奥深さだよね。でもそのシナリオが、ひとつのストーリーとしてつながりを持っていたら、もっとおもしろいのに……。そんな願いをかなえてくれるのがこの「ピラミッドソーサリアン」だ。

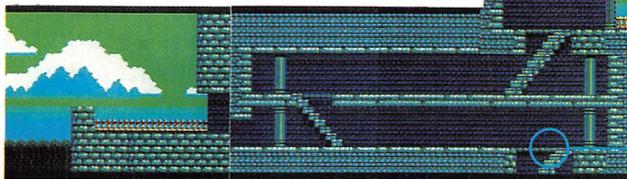
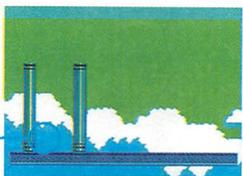
各シナリオがギルバレスを討ち倒すという共通の目的でむすばれ、ソーサリアンたちの行く先々で、様々な人物が力になってくれるのだ。

シナリオだけでなく「ピラミッドソーサリアン」では、メッセージ表示がマルチウインドウになったり、まるでアクションゲームのようなテクニックを必要とするところがあったりと、新しい試みも数多く取り入れられている。このことがこのシナリオを味わい深いものにしているぞ。

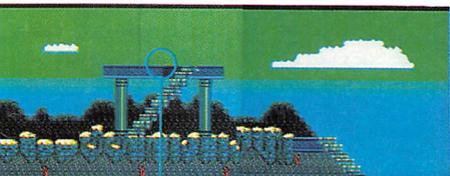
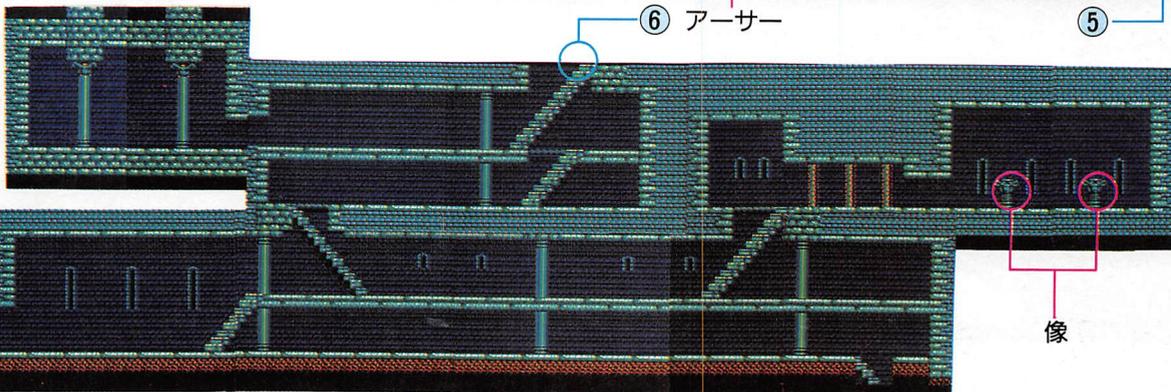
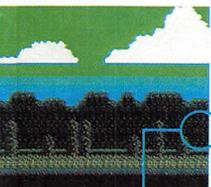
ぴょーん！　画面はPC-98版です

さて、今月はシナリオ2・3・4の攻略をする。回復系の魔法を持っていくことを忘れずにね。

魔の下僕ガッシュの陰謀

スタートしたらまず、老夫婦の家をたずねてみよう。自分たちがソーサリアンであることを話すと、おばあさんはあたたかく迎えてくれるのだが、おじいさんがガンコもので、よい行いの証である「ペロの花」を持ってこなければ信用できない、などと無理なことをいいはじめる。しぶしぶ「ペロの花」を探しにいくソーサリアンたち。途中で傭兵のジグムに出会うが、少し痛めつけるやるとすぐ逃げていってしまう。少し先に進むと、なんと城の前に足がすくむような深い谷がゆくてをはばんでいたのだ！ 老夫婦の家に戻ると、おばあさんが「手作りのクッキー」をくれた。森のシマリスにあげるときっといいことがあるぞ。ぶじ妖精と会い「ペロの花」を手に入れ、老夫婦に会いに行くと、なんとおばあさんがさらわれていた！ おじいさんに橋をかけてもらいガッシュの城に潜入して、おばあさんを捜し出せ!! 城の中に並んだ像をみつけたらそれがおばあさんをみつけるカギ。数字合わせのヒントは左が奇数、右が偶数だ。ガッシュのもとにたどりついても、結界がはられていて倒すことができない。おじいさんはいなくなっちゃうし困ったな。

STORY

ギルバレスの魔の手をのがれ、唯一美しい自然を保っている森があった。「ラフォーヌの森」と呼ばれ動物たちのいこいの場であるこの森も、ギルバレスの下僕であるガッシュが城塞を築いてからというものかつての平和な姿をうばわれつつあった。この地におもむいたソーサリアンたちは谷を越えるべく、老夫婦の家を訪れた……。

ガッシュ

老人にすがたを変えてソーサリアンたちを油断させている。本性を現して巨大化するとその大きさに圧倒されてしまうぞ！

⬆魔力を封じこめることができれば勝てない敵じゃない！ 画面はPC-98版です

心を失った姫君

STORY ギルバレス島に近いいくつかの国々で、年頃の娘たちが次々に行方をくらませては、魂を抜かれた人形のようになって帰ってくるといった奇妙な事件が、相次いで起こっていた。リドニア王国もその事件のために国中が揺れていた。なんと、チェルシー王女までが何者かにさらわれ、国王の最善の努力も報われていなかったのだ……。

スタートして少し歩いていくと、エルウッドと名のるギルバレスの下僕に出会う。このエルウッド、死んだら墓をつくってやるなどと気にさわることをいうやつだが、いろいろ役に立つ情報を教えてくれるので、もらさず聞いておこう。洞窟に向かう途中でなにやら、突然爆発する花をみつけた。エルウッドの話によればこの花は「バムの花」といい、温度が暖かくなると爆発し、溶岩洞窟のような温度の高いところではさらに爆発の威力が増すであろうということであった。フムフム、なにやらこの花、役に立ちそうだぞ。

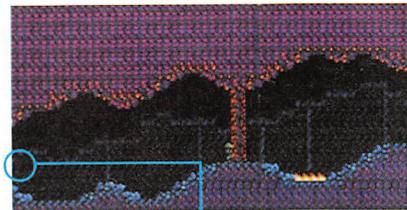
洞窟に入ると壁の手前に3つの宝石がはめこまれている石像を見つけた。この壁は簡単に開くことができるのだが、奥の壁がどうにも開くことができない。どうやら3つの宝石を探し出して石像にはめこまなくてはならないようだ。手前の石像のどこに何色の宝石がはめこまれていたかを覚えておいた注意深いひとは簡単に進めるだろうけど、覚えていなかったひとは大変／何度もチャレンジしないと先に進めないぞ。

「バムの花の種」を手にいれたら洞窟の奥に進んでいこう。一番奥にいるのがガードナーという石化弾をポンポン出してくるやっかいなモンスターだ。こいつは弾を3回出すと少し休むので、その間に「バムの花の種」をしかけて下への通路を開こう。下へ行くと「エメラルドの指輪」を見つけるが、道が閉ざされていてどうにも先にすすめない。とりあえずエルウッドのところまで戻ると、エルウッドのとなりにきれいな女性がいるではないか。なんとここで驚くべき事実が明らかにされる。エルウッドはギルバレスの下僕を装っているが実はチェルシー姫救出隊の一員だったのだ。そして目の前にいる女性こそ、まさしく捜し求めていたチェルシー姫なのだ／　だが姫の姿はギルバレスに魂を抜き取られ、人形のようであった。

エルウッドはソーサリアンたちが本当に姫を助けることができる真の勇者かどうかを試していたのである。そして「エメラルドの指輪」を持ち帰り、勇者として認めたソーサリアンたちに、どこかに隠された「王女の魂」を取り返してくれるよう願うのであった。

ソーサリアンたちが再び洞窟に入ろうとすると、大きな地震にみまわれた。洞窟を進むと、さっきまでふさがれていた道が通れるようになっているではないか。ラッキー／　喜んで先を急ぎ、壊れかけた橋を渡ったのだが目に見えない結界に妨げられ、進むことができないところがあった。いったい誰のしわざだろう？　移動する床をジャンプして渡っていくのはなかなか難しいけど、もし橋や移動する床から落ちてしまったらとりあえず左に移動しよう。もうだめか……、とあきらめかけたところに、まさに天からの助けともいえる物が降りてくるぞ。

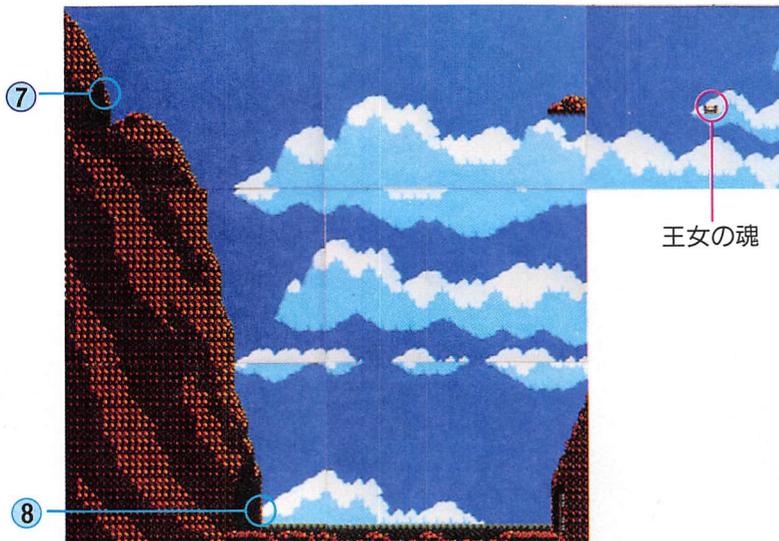
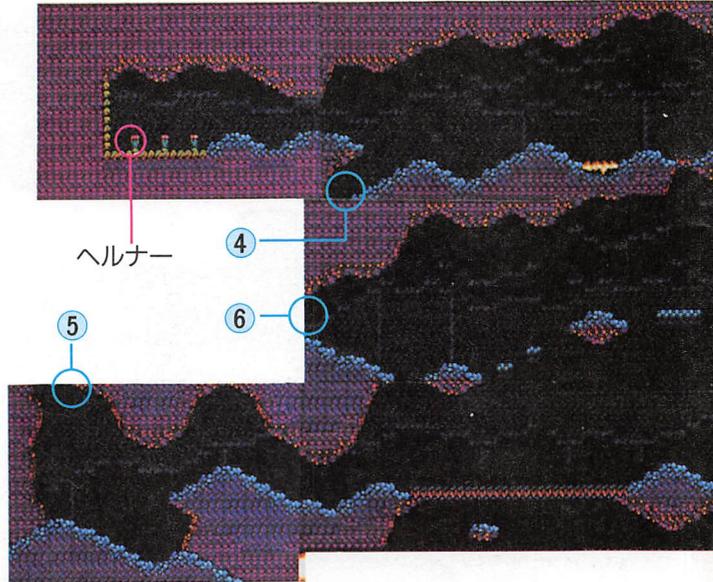
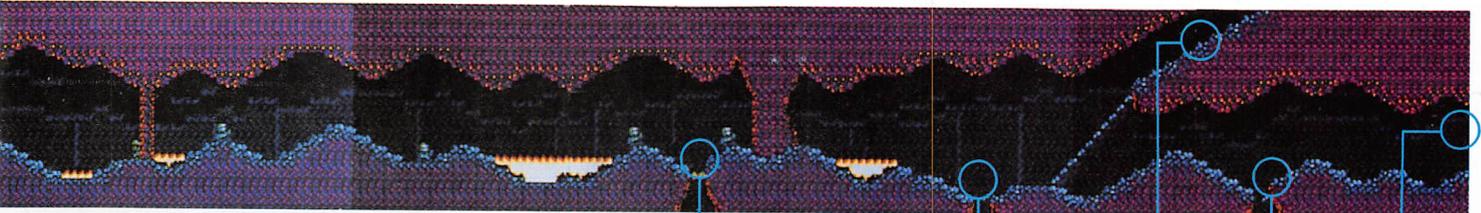
START

青い真珠

①

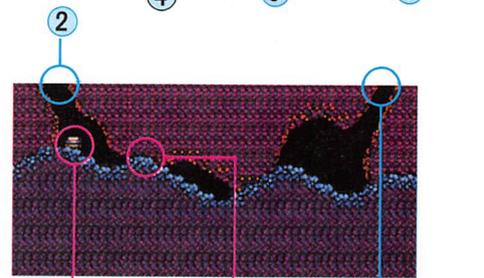
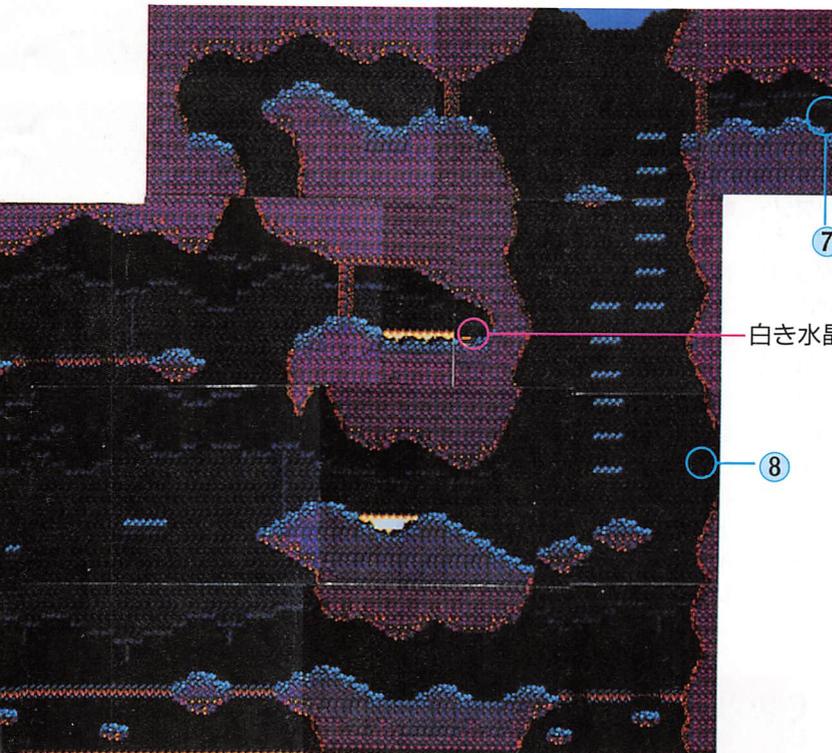
エルウッドの話によればこの洞窟の中にギルバレスの強力な力に包まれた、隠された部屋があるというのだ。ハハーン、ど

ガドルガン

ギルバレスによってソーサリアンの迎撃用に作られた変異生物。ウェーブ状の火炎弾を発射してくる。3発目の石化弾には注意しよう。画面はPC-98版です。

⑦ ⑧ 王女の魂

ヘルナー ④ ⑤ ⑥

うやらあそこだな。部屋のある場所は見当がつくのだが「バムの花の種」では、その部屋の壁は壊すことができない。どうやら、どんなものでも灰にしてしまうという「エメラルドの指輪」の呪文を使うしかないらしい。しかし指輪には呪いがかけられているため「白き水晶」によってその呪いを解かなくてはならないのだ。

「白き水晶」を手にいれるために、まず左右に移動する床をうまく渡っていき、上に移動している床を使って左上の壁のところまでいこう。この壁は「バムの花の種」で壊すことができるので、同じ要領で下の壁も壊そう。「白き水晶」を手にいれることができたら、さっそくエルウッドに会いにいこう。「エメラルドの指輪」にかかった呪いを解いてくれるぞ。魔導師ヘルナーを倒すと結界が破れるので「王女の魂」を取り戻しに行こう！　空中に浮かんでいる石は、上に乗ると沈んでしまうのでリズムよくジャンプして進もう。うまく「王女の魂」を手に入れることができたら、ガドルガンとの戦いが待っているぞ！　とにかく石化には注意しろ!!

知ってて便利な魔法10選

ソーサリアンの魔法は120種類以上もあるので、知ってるとすごく便利なのに、うっかり見落としている魔法もひとつやふたつはあるかもしれない。このシナリオでは「RESURRECT」の魔法があるとずいぶん楽になるので、最低でも1人には持たせよう。もし石化してしてしまっても、この魔法さえあれば大丈夫！　一度あの世に行ってもらってから生き返らせればOK。戦いに情けは無用なのだ！

名前	解説	作成方法	ユーティリティ価格
HEAL	体力回復	木太	10000
CURE	毒消し	金太	2000
MELT	凍結解除	金金太土	3000
STONE FLESH	石化解除	土木金太	3000
RESURRECT	死者復活	木金太	7200
REJUVENATE	若返り	木太火	10000
ADD TO LIFE	冒険中の体力倍増	木太火月	10000
CHANGE AIR	透明	木月金	8000
INVINCIBLE	無敵	月水木太	4500
EXIT	城にもどる	金水太	6600

嘆きの神殿

STORY　苦しい戦いの末、ギルバレスが住むといわれる山にとうとうたどりついたソーサリアンたち。頂上を雲に被われた山の中腹に、巨大な建造物を発見した。それこそまさしく、噂に聞く「嘆きの神殿」だったのだ。神殿の内部に仕掛けられた、数多くのトラップは侵入者を震え上がらせ、足を踏み入れた者は必ず後悔するという……。

このシナリオは新しい試みが数多くとりいれられている。まず特徴的なのは、1階から8階までフロア分けされていることだ。一見扉が多くて複雑そうにみえるけど、表と裏の関係できっちりと扉が対応しているので意外なほど簡単にマップが頭にはいるはずだ。各フロアごとに、規定のタイムより早くクリアすれば、なんとタイムボーナスとしてGOLDももらえるぞ／早くクリアすればタイムボーナスも増えるので、1度シナリオを解いたあとでも、より速いタイムでクリアすることにチャレンジするのもおもしろいかもね。

スタートすると天からジャグラーの声が聞こえてくる。もしズルして不老不死のキャラでプレイしていた場合。ジャグラーにあっさりそれを見破られてしまう。しかも地下の老人にもらえるはずの、FLYの呪文のかかった「プラチナの盾」「プラチナの指輪」がもらえなくなってしまうのだ。不老不死のキャラで、いままで楽してきたひとにはがっかりだけど。人間、正直に生きていれば、必ずいいことがあるものだね。さて、各階ごとの攻略をするけど心構えはできたかな？

●FLOOR1

神殿の中は二重構造になっていて、扉は裏表正確に一致している。裏か表かは、柱の上に付いている飾りを見れば簡単に見わけることができるはずだ。空中をフワフワ浮かんでいるファイアーエレメントは倒すことができないのでジャンプしてうまくかわそう。

まずは③の扉に入り、近くにぶらさがっている鎖(くさり)を引いてみよう、いきなり地下に落ちてしまうがあせらずに探索すべし。左端にエリックという老人がいるので話しかけてみよう。話を聞くとどうやら、この老人は神殿の地下に住んでいるらしい。なんとも変わったじいさんだが地下に出口があることを教えてくれる。再び会いにいくと、戦士系のキャラが先頭なら「プラチナの盾」、魔術師系のキャラが先頭なら、「プラチナの指輪」を、装備していないアイテムと交換してくれる。根は結構いい人なのかもね。さて、地上に出たら扉⑤と⑥の間に並んでぶらさがっている鎖を全部引いてロックさせよう。この鎖さえ引いておけば、他の鎖を引いても地下には落ちなくなるのだ。次に1階のすべての鎖を引けば、2階への道が開けるぞ。

●FLOOR2

まず扉⑪をめざして進んで行こう、スライムはソーサリアンの動きに合わせてジャンプしてくるので、ジャンプしながら剣でサクサク切り刻んであげよう。スライムの中には分裂するヤツもいるので、なかなか数が減らないが、落ち着いてじっくり進んでいこう。扉⑪の中に入り、鎖を引くと部屋⑯の吊り天井が上がる。次に部屋⑯の鎖を引くと部屋⑮の吊り天井が上がる。こういった具合に次々に鎖を引いていこう。鎖を引くとすぐに吊り天井が落ちてくるので、素早く逃げよう。オタオタしてると下敷きになってしまうぞ／　全部の鎖を引いたら3階へいそげ〃

●FLOOR3

部屋⑲に入ると、突然壁がせまってきた／　うわー〃　命からがら逃げ出して部屋⑳に入ってみると、なにやらあやしげな像を見つけた。ちょっと手荒な方法で動かすと、今度は超音波に悩まされてしまう。この階では、とことんついてないなあ。さっさと超音波を止めて上の階に急ごうっと／

●FLOOR4

呪い、毒、石化などの特殊能力をもったゴーガに注意して、部屋23を進み、奥にある鎖を引こう。途中で出てくるドラゴンナイトは無視したほうが賢明。

●FLOOR5・6

この階では高度のジャンプのテクニックが必要になる。部屋㉗、㉘、㉚、㉙の順で鎖を引いていけばいいのだが、なかなかうまいようにはいかない。ジャンプが苦手なひとはFLYの魔法を使うのもいいかも。宝部屋へ行くのは「銀の鍵」を手にいれてからだ。

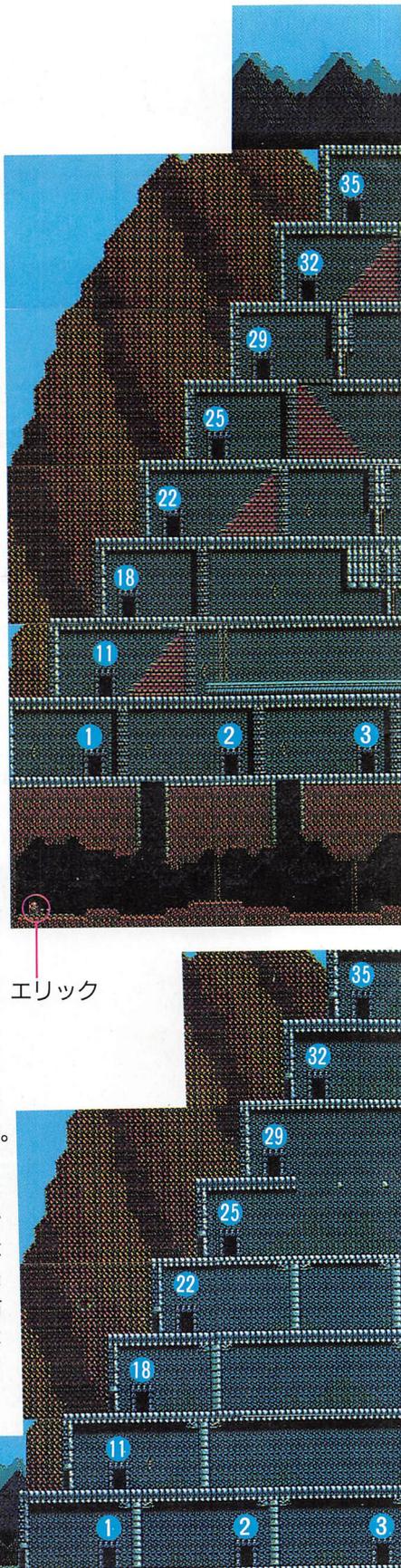
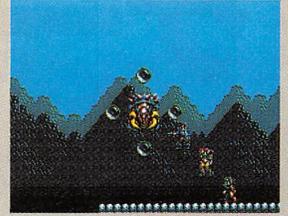
●FLOOR7

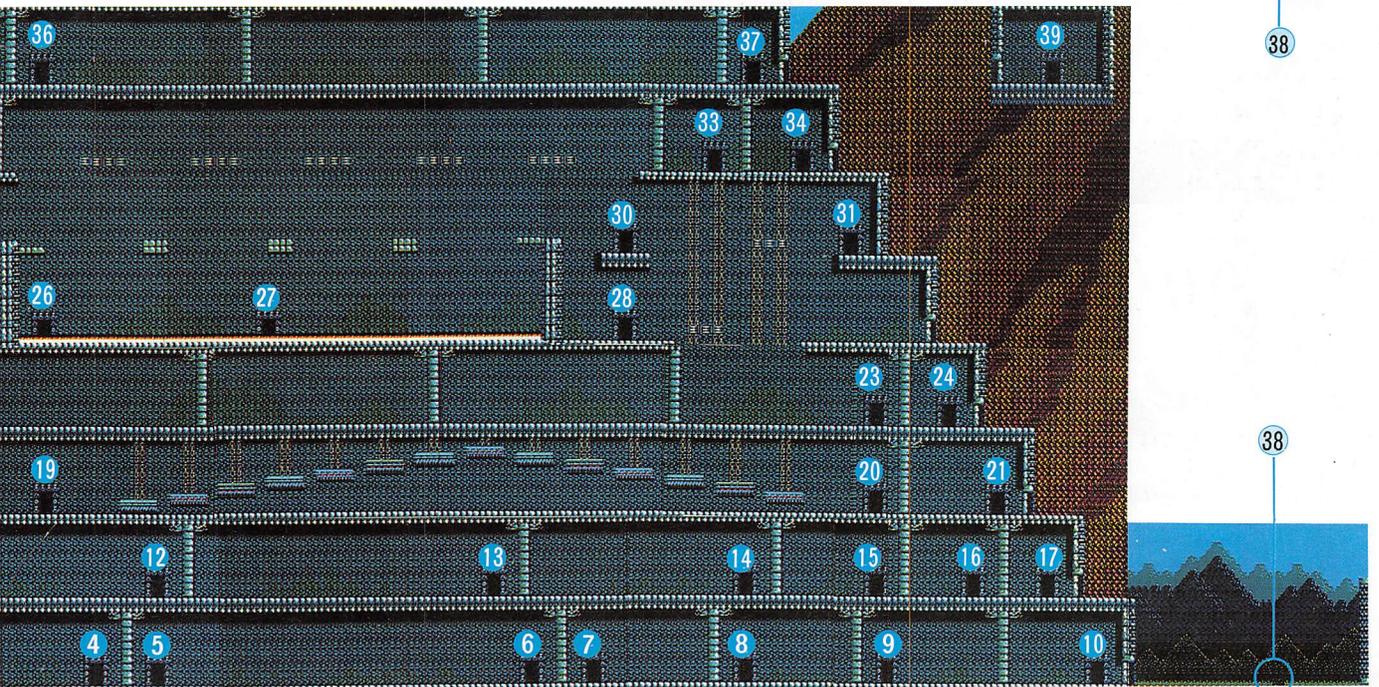
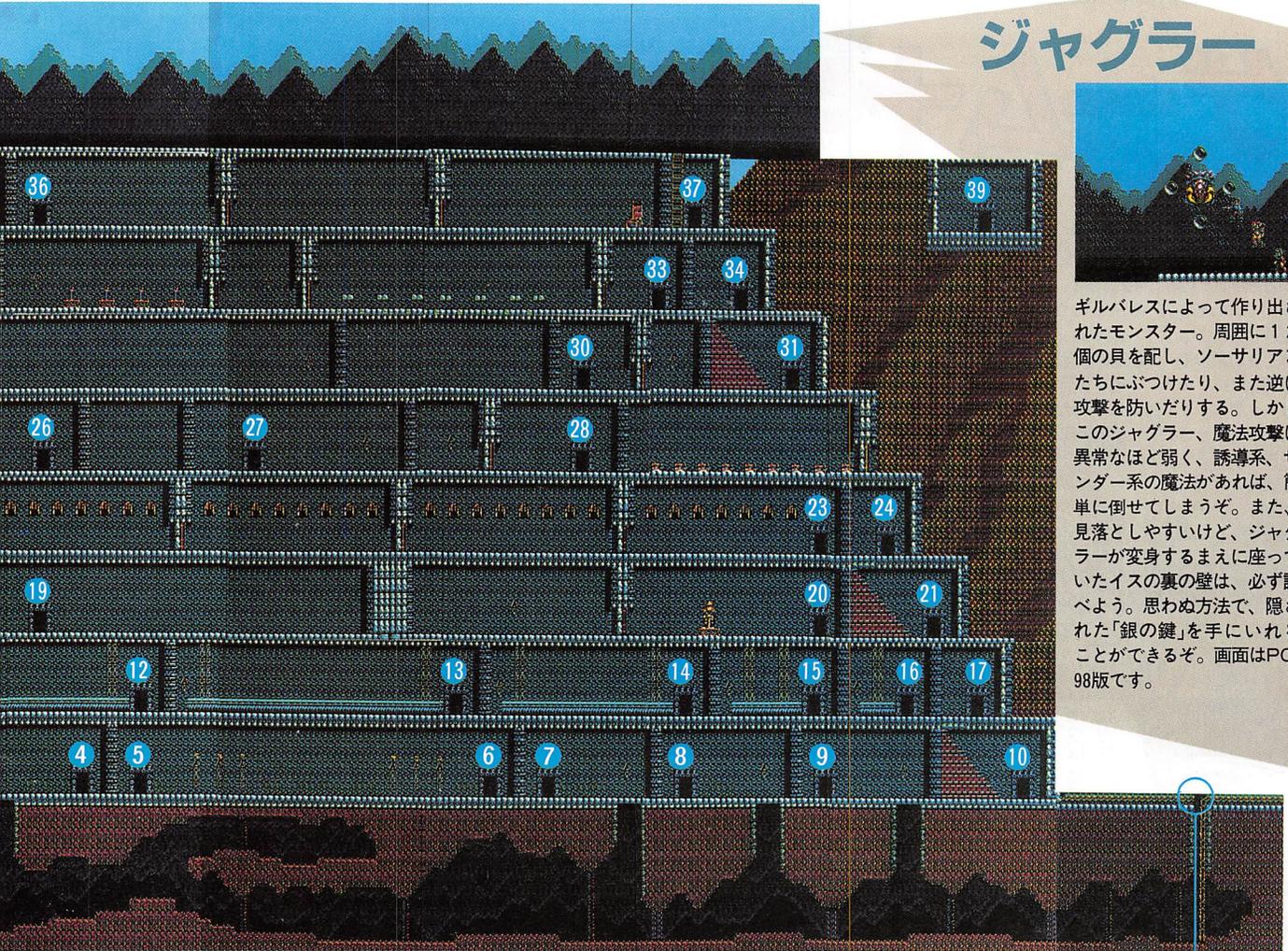
この階では下の階を行き来することができるハシゴが出現する。ウィル・オー・ウィスプの回る浮遊床を連続ジャンプでき り抜けるのは至難のワザだ。FLYの魔法を使えるひと、まさに使うならここだ／

●FLOOR8

部屋に入ると、スライムとファイヤーエレメントがいる。剣ではこのスライムは倒せないぞ。頭を使って切り抜けろ／

奥の部屋でジャグラーがいなくなった後、戦士系のキャラで壁をよく調べてみよう。なかなか変わった方法で、あるものを手に入れることができるぞ。右上の部屋に渡る方法はちょっとイジワル。右端で少しの間ジッしていればいいのだ。

エリック

ジャグラー

ギルバレスによって作り出されたモンスター。周囲に１２個の貝を配し、ソーサリアンたちにぶつけたり、また逆に攻撃を防いだりする。しかしこのジャグラー、魔法攻撃に異常なほど弱く、誘導系、サンダー系の魔法があれば、簡単に倒せてしまうぞ。また、見落としやすいけど、ジャグラーが変身するまえに座っていたイスの裏の壁は、必ず調べよう。思わぬ方法で、隠された「銀の鍵」を手にいれることができるぞ。画面はPC-98版です。

今月のプレゼント

ゲームを獲得したのは幻影都市の山田智之。テレカは斉藤健一、植田慈郎、Mirage、しゅうちゃん、羽田留央、柴田頑馬に送られることに決定した。

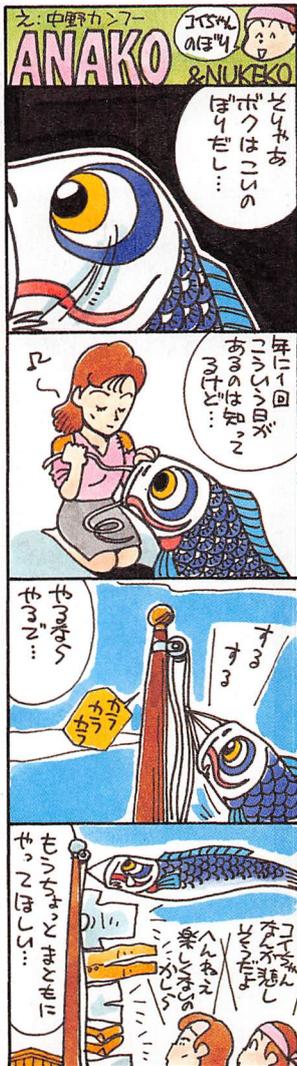
ゲーム十字軍

CONTENTS

→P116の「スーパー付録ディスクの使い方」参照

徳島県・羽田留央

年に1回こういう日があるのは知ってるけど…

やるぞ〜やるぞ…
するする
カラカラ

ゲームのぞき穴

幻影都市

ついに秘密のデバックモードを発見したぞ!

これさえあれば、エンディングまでまっしぐら(?)の技が発見されたのだ。

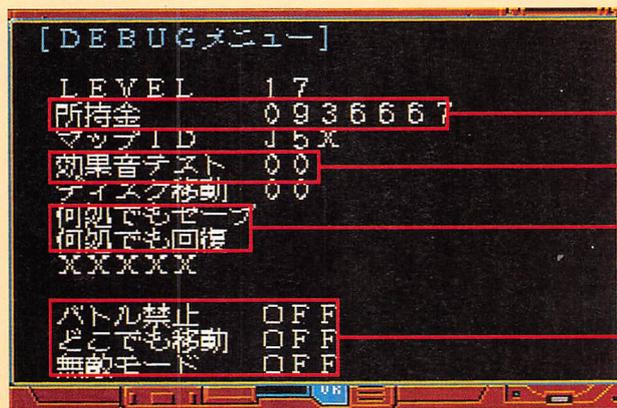
やり方はとってもかんたん。Bボタンは押しっぱなしでカーソルキーを〔上〕〔上〕〔下〕〔下〕〔右〕〔左〕〔右〕〔左〕と入力して、最後にAボタンを押すだけ。すると、下の写真のようなウィンドウが開くので、好きなように設定を変えて遊ぼう!

ただし、上記の作業はすべてジョイスティックを使用すること。キーボードやマウスでは、たぶん(?)できない。

(埼玉県/山田智之・?歳)

☆「LEVEL」、「マップID」、「ディスク移動」、「×××××」がよくわからない。知っている人は十字軍までご一報を!

[DEBUGメニュー]

LEVEL 17
所持金 0936667
マップID J5X
効果音テスト 00
ディスク移動 00
何処でもセーブ
何処でも回復
XXXXX
バトル禁止 OFF
どこでも移動 OFF
無敵モード OFF

ジョイスティックのカーソルキーの左右で所持金の増減。Aボタンで決定。最初から上限までお金を持てるのだが、あまりうれしくない

ジョイスティックのカーソルキーで数字を変えてAボタンを押すと、さらにウィンドウが開いて曲名が表示され演奏開始する。Bボタンで停止する

ふつうセーブする場所は決まっているが、「何処でもセーブ」を使えばどこでもセーブできる。「何処でも回復」はタダでどこででも体力を回復できる

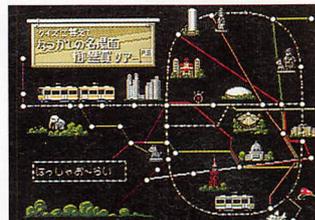
それぞれAボタンでON、OFFできる。「バトル禁止」は敵との戦闘回避。「どこでも移動」は壁のなかでも歩ける。「無敵モード」はもちろん無敵

ピンクソックスプレゼンツ

ミュージックモードでなつかしの曲を聞こう

「クイズに答えてなつかしの名場面御鑑賞ツアー」で、ミュージックモードが発見された。まず、すべての駅のクイズに正解していることが条件。難解なクイズが多いので苦労する。

もし、ラッキー(?)にも全問正解できたら〔P〕を押してみよう。するとミュージックモードに入ることができる。

(埼玉県/斉藤健一・?歳)

↑クイズは難しいけど、正解すればムフフな画面を見ることもできるのだ

伊忍道

1か月に2度以上大もうけをする技なのだ！

月の１～15日までに仕事を2つ以上もらっておく。城主に進言して仕事をもらっても、間者の募集を受けてもいい。とにかく2つ以上受ければよい。そして16日になったら目的の敵国へ行き陽術コマンドの「混乱」を指定された国で成功させる。30日までに依頼主の城主のところへ行けば報酬がもらえる。混乱させる国をうまく同じにすれば１回で複数の国から報酬がもらえる（あたりまえか！）。また報酬はレベルに比例する。

（愛知県／植田慈郎・17歳）

間者の募集を受けた。レベルが低いと断られることもある

城主を説得するには信用度が高くないとダメだぞ

戦闘中に道具として使うと便利なモノ特集～

装備品そのものが持つ働きのほかに、秘めたる力を持つ物があるのだ。それを下の表にまとめたので役立ててください。

（山形県／Mirage・？歳）

名　称	対応する術
炎鬼杖	火鬼
草薙剣	火柱
地恵杖	地恵
七支刀	陰形鬼
義経短刀	昇速
羅漢胴	治療１
十字架	治療２（本人のみ）
降魔押	悲観

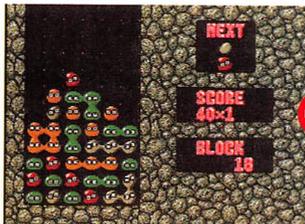
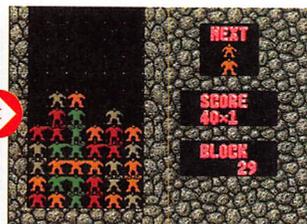
ぷよぷよ

これは人間の姿をしているぷよぷよなのか!?

あの『テトリス』にも負けないくらい熱中できるアクション・パズルゲームの『ぷよぷよ』に、スライムみたいなぷよぷよのかわりに人間の形をしたぷよぷよ（？）が登場するモードが発見されたのだ。

タイトル画面のときに（に）を押したままスペースキーを押すと人間型のぷよぷよで遊ぶことができるようになるぞ。

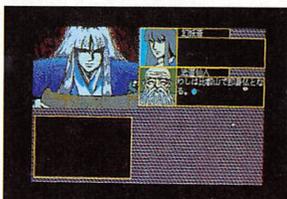
（北海道／しゅうちゃん・14歳）

☆これはおもしろいっ！　おかしのオマケみたいだ!!

ふつうに遊ぶと、こんなスライムの形をしたぷよぷよが登場するけど……

こんな人間の形のぷよぷよが登場！　でも、ファミコン版では最初から選べたんだよね

通り抜けできます

抜忍伝説

幻妖斉編で三聖龍をさがしています。青龍手甲を手に入れてから飛鳥の岡寺に行ったのですが、どこで何をすればいいのかさっぱりわかりません。本当にここにあるか不安です。もしかしたらここではないのかも……。とにかく、ここからどうしても進みません。古いゲームですけれど、どうしてもクリアしたいので誰か助けてください（木に囲まれたトコいある石があやしいと思うのですけれど……）。よろしくお願いします。

（宮城県／R．T・15歳）

幻妖斉ってかなり人気のあった美形キャラだったよね

☆抜忍伝説とはなつかしいゲーム名の登場だ。ちょっとまえなら編集部にもスゲーくわしいヤツがいたのだけどねー。う～ん、残念。というわけで、抜忍フリークのみなさま、解答をお願いします。

ルーンワース・黒衣の貴公子

ウェーデル山の大ディトゥールとかいうドラゴンが出してくるなぞなぞが解けません。友達に聞くとマニュアルに答えが書いてあったような気がする……といっていたのですが、じつはマニュアルをなくしてしまったのです。さらに、Mファンを見ると3人の神様がクイズを出してくると書いてありますので、こちらのほうも答えをお願いします。もう何年もここで迷っていますので、どうか。

（北海道／しゅうちゃん・14歳）

☆このほかにも同様のハガキがたくさん来ていた。みんなここでつまっているんだなぁ。ルーンワースでの唯一のナゾ解きではないかと思ってしまうぞ。

また、ここで「セペスマイダの呪文を使うとまだ取っていない宝箱があるみたいなのだけどさっぱりわからない人が多いようなのだ。この宝箱の取り方も教えてほしいと思うのだが……。同時に最強の武器や防具のありかも表にまとめてくれると「ぐっ」と採用率が上がると思う。

ルーンワースを遊んだことのある人は編集部にいなかったりして……

新コーナー タイトル未定

MSXはもう終わり　先日、友人が「MSXはもう終わりや」といいおった。全盛期にくらべてユーザーは減ったけど、今でも日本を代表するパソコンの一つです。ユーザー減少の原因は、パソコンの年令層が高くなり、ビジネス用のPC－98にゲームメーカーが進出しPC－98に乗りかえる人が多くなった。PC－98に負けじとX68000やFMTOWNSが登場し、8ビット機が衰退した。64ビット機まで出ている今、ビジネスには貧弱でおもちゃにしては高価なMSXはここまで来てしまった。しかし、MSXはそんなものでは語れない。PC－98などとは全然違う進化を果たしたMSX、16ビット化によってまた強くなるだろう。（大阪府／MSXは俺の魂だぁ・18歳）

つぎは『武将風雲録』のＳＬＧ実力診断テスト→

歴史の散歩道 武将風雲録 SLG実力診断テスト

学校のテストなんか大キライというキミ、ゲームのテストならどうかな？

試験は2教科2科目！

みなさまお待ちかね、いよいよ今月から新型の読者参加イベントを開催する。

今回は、今までとはちょっと毛色をかえて、天下統一するまでのスピードを競う、早解きコンテストを行う。なんだ、別にめずらしくもなんともないじゃないかと思ったキミ、それは早合点というもの。通常のシナリオではなく、先月号で予告したとおり、付録ディスクに入っている編集部で用意した条件でプレイしてもらうのだ。これはいってみれば、みんなの実力を試すために編集部が問題を突きつけたようなもの。名づけて、「SLG実力診断テスト」！

テストは実技（プレイ）と筆記（レポート）の2科目。教科（ゲーム）は武将風雲録だ。実技問題は次ページにあるとおり。難易度はかなり高めだ。もちろん筆記のほうもおろそかにしてはいけない。

セーブデータの解凍方法は117ページの「スーパー付録ディスクの使い方」を見てほしい。

1つだけ厳重に注意しておくが、ちゃんと付録ディスクのデータからプレイを開始するように（当たり前だけど）。今回は光栄に協力をお願いしているので、ズルをしてもダメだぞ。その他のルールは下の受験上の諸注意を参照のこと。

なお、来月号では三国志IIでも同様のイベントを行うつもりので、三国志ファンは期待してほしい。

キビシイ状況に打ち勝って見事天下統一を果たすことができたら、統一した瞬間のデータをセーブしたディスクとプレイレポートを同封して、歴史の散歩道「SLG実力診断テスト・武将風雲録編」係までふるって応募してほしい。賞品は例によって、優勝者には2本、準優勝者には1本、ゲームをプレゼントするぞ。しめ切りは4月末日必着。発表は8月情報号の予定だ。

受験上の諸注意

1、ゲームクリアするまでの年月のはやさを競う。同じ場合はレポートの優劣により順位を決定する
2、必ず、付録ディスクにセーブされているデータを使ってプレイすること
3、大名を殺して、他の武将に跡を継がせてはならない。最後まで所定の大名でプレイすること
4、他国のHEX戦は見ても見なくても自由とする
5、提出セーブデータは全国統一した時点（直前は不可）のものとする
6、上記の規則に違反のあった場合は失格とする

実技判定予想偏差値

	25	30	40	50	60	70	75
武将風雲録	12年	10年	8年	6年	5年	3.5年	2.5年

やっとのことで受験シーズンが終わったと思ったところなのに、また偏差値がでてくるとはなんてこったい、という学生諸君もいるかもしれないが、これはあくまでもゲームの話。あまり深く考えず気楽に臨んでほしい。

さて、偏差値表の見方だが、統一までかかった年数（下）に対応する数値（上）がキミのSLGの実力となる。当然、はやければはやいほど高くなるのだ。

なお、この数値はとりあえず編集部の予想。結果発表の際には、実際の応募状況を見て、修正した偏差値を掲載する。もちろん、大学ランキングはないけどね。

今月のおはがき～オレにもいわせろ～

■三国志IIの経験値について

武将のステータスを上げる方法が「戦利品」だけなのは変だ。1作目にあった経験値を少し改良して、内政コマンド実行で上昇する「政治経験値」と、軍事コマンド実行で上昇する「軍事経験値」を作ってはどうだろうか？

一定の値に達すると、それぞれのステータスを1、2上昇できるようにすれば、張飛が武将として成長する話が、ゲームのなかで再現できるのではないだろうか？

（広島県・惟宗林童改メ惟宗竜胆クン）

☆このシステムは水滸伝にもあったスグレモノ。常々、他のゲームにも採用されないかなと思っていたんだよね。

■蜂須賀小六について

政治力がどうみても低すぎる。桶狭間の時、今川に酒を持ってきた農民というのは、信長の命を受けた秀吉に頼まれた小六だったらしい。墨俣城の築城も結局は小六がやった。さらに、のちに秀吉が京都守護を命ぜられたとき、秀吉は信長の命で動きまわっており、実際に治めていたのは小六だったという。おかげで京都の治安はとてもよくなった。

こんな武将の政治力が30台とは……少なくとも60～70はほしい。　（長野県・陸雲クン）

☆太閤立志伝の発売にともなって、蜂須賀小六の評価も急上昇なのだ。

■3月号の長宗我部クンに逆襲！

問題1　剣豪・塚原卜伝から免許皆伝された2人の大名は？
問題2　長宗我部元親に息子は何人いただろうか？
問題3　刀狩を最初に行ったのは誰だったろうか？

（奈良県・島左近勝猛クン）

問題1　「国家安康」の文字を彫ったのは誰？
問題2　毛利元就の兄の名は？

（兵庫県・奇才！　二瓶クン）

☆長宗我部クンの歴史オタククイズへの反響が来るわ、来るわ。

↑山形県・東洲斎写楽三世クン。最近は複雑な構図に挑戦していてマル。この調子で！

↑東京都・勘太郎クン。当コーナー初のコミック形式。アメコミ的な迫力がいいぞ

↑兵庫県・つむじ風夜夢クン。う～ん、カッコイイ！鮮やかな色使いがマル。次回も期待

↑東京都・稲泉知クン。群雄割拠のイラスト界だけど、やっぱり稲泉軍がイチバン強力

↑大阪府・麗亜クン。今後に期待のもてる成長株。ただ、彩色時の色ムラに注意を

↑神奈川県・麗亜さんのファンですクン。あれ、コイツは……麗亜さんにささげるとは

オレにも読ませろ！　オレにもいわせろで、出てきた難しいと思われる漢字の読み方を書いていくぞ。蜂須賀小六（はちすか・ころく）、墨俣城（すのまたじょう）、塚原卜伝（つかはら・ぼくでん）、長宗我部元親（ちょうそかべ・もとちか）、国家安康（こっかあんこう）、毛利元就（もうり・もとなり）

試験問題はこれだ！ ～このキビシイ状況からクリアできるか？～

実技 宇都宮広綱の野望

さて、実技の問題だが、弱小大名として名高い、シナリオ2・宇都宮でプレイしてもらう。ただでさえ統一するのがタイヘンなのに、編集部でさらに条件をキビシクしておいた。武将は大名・宇都宮広綱ただ1人、加えて下野の国力は初期状態よりダウンし、まわりの国はぐんと強くなっている。

担当のファジー鈴木もこのデータを作りながら、こんなの本当にクリアできるのかなと心配にさえなった。実際、最初はかなりツライだろうと思う。しかし、苦しい序盤さえ乗り切ってしまえば、あとは一本道。逆にいえば、立ち上がりのスピードが勝負のカギを握ることになるだろう。

優勝ラインは2年6か月ぐらいだろうか。まあ、そこはそれ、パワーあふれる読者のみんなのこと、こちらの予想を上回る快記録でクリアしてくることを期待する。

こんなにキビシイ！

↑はっきりいって、泣きたくなるような下野の国力の低さ。すぐにでも攻めこまれそう

↑武将は宇都宮広綱1人だけ。しかも、使えないボンクラ武将ときている

解決の糸口は……

↑唯一の救いは、上杉謙信との友好度が高いこと。共同作戦を行うことができれば

筆記 レポートはこう書け！

今回のイベントのメインはゲームプレイ。レポートは、あくまでも補助的な役割にすぎない。しかし、ゲームばかりいくらウマくても、SLGのプロとはいえない。やはり、自分のプレイを克明に記録して、オリジナルの歴史書を作るくらいの気構えがなくては！

それでは、具体的なレポートの書き方だが、基本的なパターンとしては、年表形式やルポ形式、物語調などといったものがある。そのうち、ビギナーには年表形式がおススメ。年代ごとにおもな出来事を記録していけばよい(プロになると、1コマンドごとに記録したりもするけどね)。また、図やグラフを入れるなどビジュアル面にも気を配ってほしい。

みんなの創意工夫あふれるレポートを待っている。今回は優秀者には特別賞をあげるからね。

↑静岡県・随神貞紀クン。実はここ数か月、採用者の半分は女のコなんだよ(今月も)

↑随神貞紀＋雑兵Aクン。初の合作イラスト！ 雑兵A(弟)クンもウマくなってるぞ

北海道・りんクン。2人のギャップがいいね。個人的にはカワイイ孫堅がスキです

↑奈良県・孫武クン。いつもいろいろアイディアのあるイラストで大変よろしい

↑三重県・ムシャポンクン。おお、これは強そうだ！ なお、文字はもっとていねいに

↑大阪府・沙羅双樹クン。衣がキレイ。色使いのよさを生かして、繊細なキャラを！

まとめ

来月号は「SLG実力診断テスト・三国志II編」(本当は今月同時にやるわけだったのだが、ディスク容量の関係でやむなく来月まわしになったのだ)を開催。今回と同じようにキビシイ状況を用意した。誰でプレイするかは来月のお楽しみ(だいたい予想がつくとは思うけど。ウワサに名高いアレだよん)。

さて、「ワタシのお気に入り」にもハガキがちらほら来だした。票がわれて、まだランキングが作成できないが、いまのところ呂布がダントツでトップ、ついで関羽といったところ。とりあえず、今回はイラストを1枚掲載しておく。毎月、このように気合の入ったハガキ(イラスト・文章どちらでも可)を紹介するつもり。もちろん、ポイントもあげるぞ。

さて、人気急上昇のイラストコーナー。みんなの圧倒的パワーによってだんだんスペースが広がっていく！ このままでは、このページ全部がイラストに占領されてしまいそう……。

それはともかく、来月はいよいよイラスト大特集！ 通常の2倍のスペースをとって、今までストックしてきたハガキをど～んと大放出だあ！(たぶん)

また、以前から予告していた水滸伝の特集もそろそろやりたいと思っている。でも問題は、そんなにスペースがあるかどうか……う～む。

今月のお気に入り武将

↑惟宗竜胆クン。すかさず「お気に入り」にイラストを送ってくるとは目のつけどころがよろしい。しかも臧覇とはシブイ！

新コーナータイトル未定

オレのポイントを教えろ！ 今月掲載の人のポイントを紹介。レースのトップを走る稲泉知が通算7ポイント。2番手惟宗竜胆は文章とイラストのダブル採用(当コーナー初の快挙！)で通算6ポイント。東洲斎写楽三世が4ポイント。孫武も3ポイントに到達。1＋合作採用の随神貞紀が2・5ポイント。勘太郎・つむじ風夜夢・麗亜が2ポイント。初登場の陸雲・島左近勝猛・奇才！ 二瓶・麗亜さんのファンです・りん・ムシャポン・沙羅双樹木が1ポント。そして合作イラストの雑兵Aは0・5ポイント。なお、合作イラストについては全員にポイントを等分してあげることにする。3ポイントで書籍、5ポイントでゲームをプレゼント。さあ、キミもどんどん投稿しよう！

つぎは8耐マルチ実況編→

新コーナータイトル未定

3月号で掲載していただき その上モールス信号のような文面にしていただき、ありがとうございます。でも「ソピー」というとすぐにわかってしまいますよ(くそーっ、マッキントッシュと組みおって!)あと、「仙台CC」は青葉区二日町の徳間書店インターメディア仙台クリエイティブセンターのことです。では、本題。『武将風雲録』でハゲを集めることを目標にプレイしている人がいるらしい。ヒマなやつ!(3人集まったらしい)『ソーサリアン』の天の神々たちのシナリオでアンナが竪琴を弾くシーンがあるが、ソロで弾いているはずなのに伴奏がつくのは変だ(その場にいる人々の心の中で伴奏が奏でられているという作曲者・古代祐三氏の意図ならば別だが……)。(宮城県/ASH・13歳)

読者対抗マルチプレイ 武将風雲録 8時間耐久マルチプレイ大会

大会実況編の第2回目にあたる今回から、実際にプレイの模様がスタート!

いよいよプレイ開始

さて、いよいよ今月から、8時間にわたる熱き男の戦いの模様をお伝えする。

そのまえに先月号のおさらいとして、参加8チームの面々および担当大名をもう1度紹介しておこう。

なお、イラストマップは各年月の終了時のものである。

チーム紹介(写真左から順番に氏名を掲載)

北条、スタートダッシュ!!

プレイ開始直後の1551年3月。まずは各チーム、来るべき戦いに備えて進軍準備を整える。兵力・士気・訓練度アップ。はたまた、先を考えて内政をするチームも。

ところが、北条担当の佐々木・若梅ペアはいきなり同盟国コンピュータ武田と組んで武蔵(むさし)に攻めこんだ。共同軍を矢面(やおもて)に立たせ、自軍の損害がほとんどなしに快勝。

しかも、同月中に奪い取った武蔵の順番が来るとすかさず安房(あわ)に侵攻。わずか1月で3か国保有の大大名となった。この鮮やかな電撃作戦に会場は騒然。してやったりの北条チーム。

これに触発されてか、翌4月には斎藤担当の佐藤・箕輪ペアも信濃(しなの)を落とす。武田軍の良将をあまた捕らえるも、寝返りを恐れて大部分を斬る。早くも「捕らえた武将は殺さない」という選手宣誓は破られた。「あれ、選手宣誓は守らなきゃ」の場内の声には「知らないもんね」。

翌5月にはまたもや北条軍が動き、今度は下総(しもうさ)を攻略。これによって、安房が完全なる生産国となり、さらに、行動可能エリアが設定されているため下総に適度な兵力さえおいておけば、後顧の憂いなく武蔵・相模(さがみ)に兵力を集中することができる。地の利を生かしたクレバーな作戦といえる。

早くも、プレイ開始より1時間が経過し、各チームともそろそろ動く気配を見せてきた。

予想だにしなかった北条チームの速攻に各チーム驚きを隠せない

開始直後、本願寺・朝倉同盟が成立。お互い背後を気にせず前方の敵に集中

織田担当、大杉・土屋ペアは策士タイプ。さかんに謀略を行い、内部撹乱(かくらん)

会場レポート① ~プレイルーム編~

ゲーム進行のレポートと並行して、このコラムでは、大会会場の臨場感を伝えるべく、1日カメラマン・ちえ熱の撮ったスナップ写真を紹介する。

まずは、大会の舞台となったTIM風間ビル特設会場(Mファン編集部とは別の建物なのだ)。何を隠そう、会場設営をはじめたのは大会当日・参加者の集合する1時間前だったりしたのだ。

このように、プレイルームと待合室はつい立てによって区切られていて、コマンドブラインドが行われた

自分の担当大名の番がくると、プレイルームにきてコマンド入力。制限時間は1分間。ぐずぐずしているヒマはない

待合室では全員モニターを見つめ、状況の推移を追う。画面下半分が隠されているので、音によって相手のコマンドを推理

負けじと、各群雄も勢力拡大!!

6月、コンピュータの今川が武田のカタキとばかり斎藤領・信濃に攻めこんできた。「ナマイキな」と佐藤・箕輪ペア。場内には「頑張れ今川!」の意地悪な声もあがったが、見事劣勢をはねかえして返り討ち。

また、浅井が丹後、上杉が越中を取るなど、各チームの動きが活発になってくる。「北条に遅れをとるものか!」

7月、上杉軍はせっかく奪った越中を捨てる。場内、ちょっと意表をつかれたが、越中の物資を持ち帰り、越後はますます精強、斎藤領・信濃をうかがう作戦だ。

8月、鈴木軍、伊勢に侵攻。ところが、作戦ミスから本陣を奪われ、あえなく退却。「しまった」、場内は爆笑の渦。「コンピュータ相手に負けんなよ」翌9月に再挑戦。今度は成功。

10月、北条が同盟を切って甲斐・武田を滅ぼし、本願寺が能登を奪う。浅井も長期戦の末、山城・足利を倒す。場内「将軍サマを倒すとはヒドイ奴」

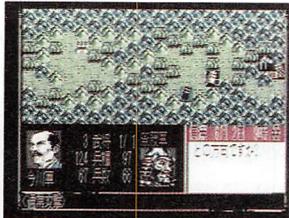
11月、北条は同盟国・今川領駿河を攻める。しかし、同盟破棄を忘れたため、家臣の忠誠度がガタ落ち。「しまった〜」場内は大喜び。「引き抜け!」

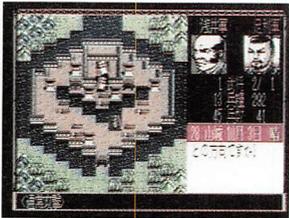
そして12月、満を持して上杉軍が斎藤領・信濃に攻めこむ。斎藤は北条に援軍を要請。北条はこれにこたえて兵を送る。かくして、初のプレイヤー同士の戦闘は3か国入り乱れての戦い。果たして、勝利を得るのはどちらか? 緊迫の次号を待て!

1551年6月

1551年9月

1551年10月

↑各地で戦乱の嵐が巻きおこり、各チームとも勢力を拡大。なお、勢力が縮小している場合は、国を捨てて戦略的撤退をしたことによる

↑斎藤、今川に攻められるも見事撃退

↑鈴木軍、本陣を奪われ伊勢侵攻失敗

↑浅井軍、不利な籠城戦もなんのその!

↑上杉VS.斎藤。プレイヤー同士の戦闘!

群雄勢力図(1551年11月現在)

本願寺
上杉
朝倉
浅井
斎藤
織田
北条
鈴木

次号につづく

会場レポート❷〜作戦編〜

マルチプレイの醍醐味は人間同士の駆け引きにある。コンピュータと違って、相手は自分の思いどおりには動いてはくれない。

作戦をたてる際にもそれを念頭におき、各チーム間において水面下でさまざまな交渉が行われていたようだ。

↑みんなで仲良く作戦会議の図。持参のMファンの付録のマップを使って今後の戦略を練る。「まず、この国を取って、ここを拠点に……」

↑みんなに隠れて密談の図。聞かれてはマズイことは個別でこっそりと。秘密の作戦会議や同盟・共同作戦の交渉など、舞台ウラでも密かな戦いがはじまってる

業務連絡 〜次回大会の展望〜

参加者のみんな、自分たちのプレイが実際に記事になってみて、どう思っただろうか。え、あまりおもしろくない? いや待て、今回はほんの導入部にすぎないのだ。次回からだんだん盛り上がってくるからな。本当だぞ。

それはともかくとして、実際に大会を経験した参加者の視点からの感想を聞かせてもらえると非常にありがたい。今後の参考にしたいのでよろしく頼む。

なお、写真についてだが、今回は前方からのカットが多かったので、後ろの席の面々はあまり目立たなかった。次回は考える、許せ。

さて、第2回大会についてだが、大会システムのアイディアについていくつか意見が寄せられた。とくに、大会参加者である織田家軍師・土屋クンからの献策、しかと受け取った。担当のファジー鈴木としても非常にありがたかったぞ。

なお、開催時期については夏休みとほぼ決定。そして、問題の場所についてだが、引き続き読者のみんなから、開催地に関する意見を募集する。現在のところ、編集部で考えている候補地は、札幌・仙台・名古屋・大阪・福岡といったところ。もちろん、これ以外でもOK。ここで開催してくれれば、ぜひ出場したい! といったラブコールを待っている。なお、ワイロも受けつけるぞ(もちろん冗談だが)。

新コーナー タイトル未定

ふとどき者 ぼくがいつも行く本屋にはふとどき者がいる。たとえば積み重ねられた雑誌類の上に腰をおろし、ファミコン雑誌を読みふけっているヤツ。某雑誌の袋とじを切ったり、ゴムでとめられた付録を盗むヤツ。「このマクロスすごいねー、このマジンガーロボもすごいよ」などといい、じつはエッチな本を見ている小学生。数えればきりがない。(千葉県/オッペケペ・14歳)☆キミも大人になればそんなことを気にしない、無気力、無感動という行動をおぼえるからその日まで我慢なさい。

つぎは幻影城のマップコレクション→

マップコレクション 幻影都市 幻影城オールマップ

幻影都市で最大の難関である幻影城を完ペキマップですみずみまで紹介するぞ

多くの犠牲を払い、やって来た幻影城。ここのマップは今までのどのマップよりも格段に広くてややこしい。しかも、魔天王を倒すために必要なダーサ封印の三神器のうちの1つ「天魔刀」が封印されているのだ。この天魔刀を見つけることができないと、どんなにレベルアップしていても絶対に魔天王に勝つことができない。かならず見つけなければならない。

天魔刀は幻影城の1階にある宝物庫に封印されているんだけど、封印を解くためにあることをする必要がある。これは、ここまで来ることができたなら、とってもかんたんなこと。

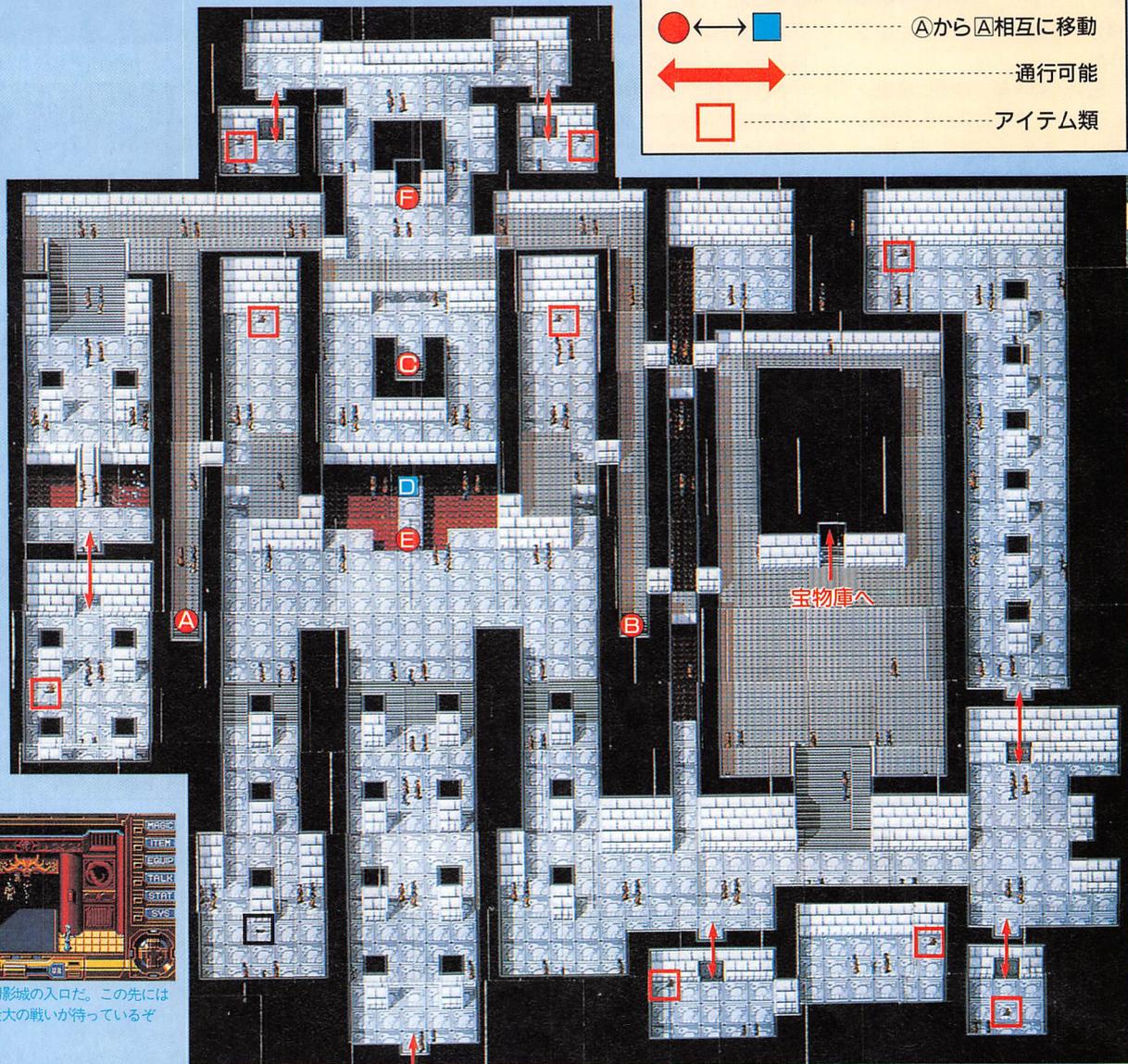
それと、魔天王との戦闘に入るとゲームが止まってしまうのは月琴明王（げっきんみょうおう）ヤマのいる生体研究所に行くまえに幻影城に来てしまったということなので、まずはヤマを倒しに生体研究所に行って来なければならないぞ。

封印を解き天魔刀を手にすれば、天人（ティエンレン）の術気が自然に回復するようになるので、残りの術気を心配することなく術を使い放題できるのだからうれしいではないか。魔天王を倒すには大量の術気が必要なのだ。

やっとのことで魔天王を倒して、これで魔天教との長かった戦いも終わったかと思いきや、さらに戦いは続くのだ。いったいどんな敵なのか？　ここから先は、ぜひ自分の目で確かめてみてほしい。きっと驚く結末が待っているぞ。

幻影城・地上1階マップ

ここが幻影城の入口だ。この先には今までで最大の戦いが待っているぞ

今月のお題は手違いで「し」と「す」の両方でした。●信じられん！ ホームステイで 行った家 MSXあるやんけ！ ……だといいなぁ(笑)(茨城県/ヴァーさん酒出・16歳)●しらぬうち Mファンねずみに かじられて 残っているのは 10冊くらいだ(福島県/上石芳之・13歳)●シムねーちゃんこと プリンセスメーカー 死ぬほどほしいが 金がたまらず(神奈川県/いっき・15歳)●しまったと 後悔しても もう遅い 偲ぶソフトは 多いけれども……(山口県/江口一成・26歳)☆う〜ん、今月は投稿がすくなかった。7月号に期待して……「う」ではじまる和歌を詠んできてね。イラスト・柴田頑馬

ポスターがあたるグレイトな3択クイズ

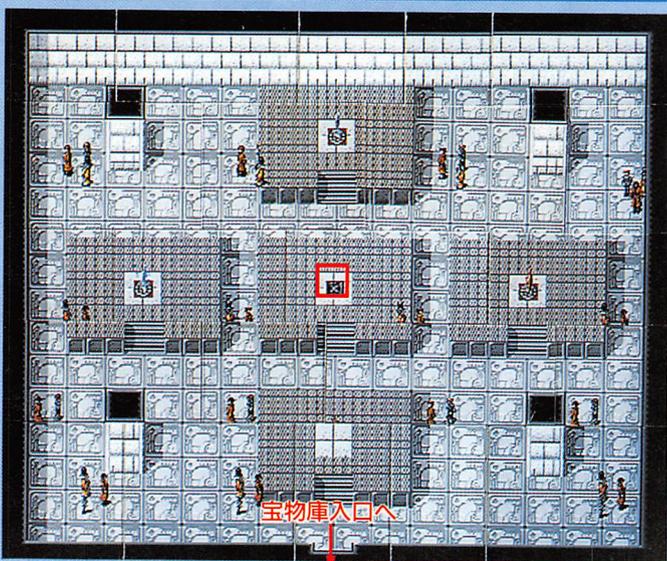
ひさしぶりのマップコレクションは、マイクロキャビンからターボR専用ソフトとして、昨年の暮れに発売されたばかりの『幻影都市』を取りあげてみた。ゲームのジャンルはRPGなのだが、イベントシーンなどでキャラクタが勝手に動きまわり演技をするというシステムなど、今までにない新しい試みが数多く取り入れられたRPGになっている。さらに、MIDI音源にも対応していて、大迫力の音楽をバックに遊べるのはうれしいかぎりである。ここに、マイクロキャビンさんからご提供いただいた「幻影都市・特製ポスター」が10枚あるので、これをプレゼントしちゃうぞ！　ただしクイズに正解できないとあげないよ。では問題です。「天」の力を手に入れるために必要な三神器とはどれか？　右のA・B・Cのなかから選んでハガキに書いて、十字軍「幻影都市3択クイズ」係まで送ってほしい。正解はこのページのどこかにあるぞ。ほらほら、すぐそこ！

A 天竜の杯　天魔刀　天夢鏡

B 天人の杯　美紅刀　南天鏡

C 杯　日本刀　メデューサの鏡

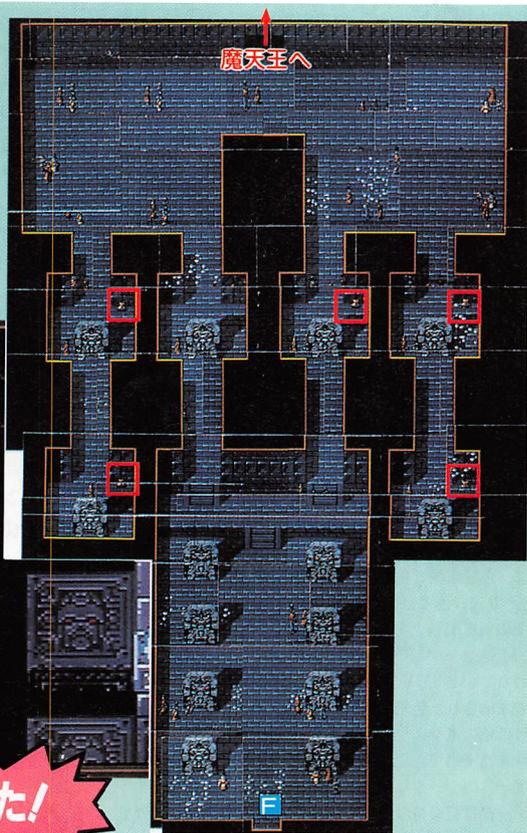
幸運な10人にこのポスターが当たるのだ

地上1階・宝物庫内部

魔天王を倒すための必需品

「天」の力を手にするには、天竜の杯、天魔刀、天夢鏡の3つのアイテムが必要になる。これは「ダーサ封印の三神器」と呼ばれるもので、この三神器を手にすることで天人の秘められた「天」の力が解放されることになる。いったいどんな力が手に入るというのだろうか？

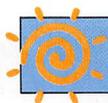
この魔天城の宝物庫の中に、三神器の1つ天魔刀が封印されているのだ

幻影城・地下1階マップ

投稿大募集

①トビラアイデア→トビラCGの元ネタを募集中。②ゲームのぞき穴→ウル技を見つけたらここに。③通り抜けできます→ゲームの答えが知りたいキミは「Q」係まで。答えを知っているキミは「A」係まで。④マップコレクション→マップ情報はこちらに。⑤オレにもいわせろ！→武将データの不満はこちらまで、イラストも受付中。⑥歌を詠む会→和歌を詠んできて。お題用のイラストもよろしくね。⑦イラスト→上記以外のイラストはこちらまで。⑧新コーナータイトル未定→そのほかなんでもありのコーナー。優秀者にはゲーム、もう一歩の人にはテレカをプレゼント(⑤はのぞく)。あて先は、〒105 東京都港区新橋4-10-7 TIM MSX・FAN編集部「ゲーム十字軍」それぞれのコーナーまで。

次号は『ピラミッドソーサリアン』のマップコレクションがあるぞ！

2桁のスクリーンモード SCREEN10は、やや精度のおとる自然画モード上にSCREEN5なみのグラフィックを書きこめる(0～15のパレットコードが使用可能)。SCREEN11は、SCREEN10と同様の自然画モード+RGBグラフィック機能だが、0～255のカラーコードの形でLINE文などで直接VRAMを操作でき、データの調整で、YJK方式のデータにも、RGB方式のデータにもできる。SCREEN12は、すべてYJK方式。背景色や前景色をうまく選べばリスト1のように文字を書いたりもできるが、絵柄の上に文字や図形を表示するのは至難の業。ちなみに日本のMXS2+には、SCREEN9がないが、これはハングル(韓国の文字)表示用のスクリーンモードだ。

YJK方式 パソコンなどはふつう、R、G、Bデータで色を再現する「RGB方式」をとっているが、テレビやビデオでは、色を輝度と色差で再現するので「色差方式」(色差とは3原色の値から輝度の値を引いたもの)と呼ばれている。MSX2+のYJK方式は、ビデオで使われているYUV方式にヒントを得て考え出された色差方式の一種。人間の目は色の違いよりも輝度の違いに敏感なんだそうで、このYJK方式では、輝度(Y)のデータは細かく、色相(JK)のデータは粗く持つようになっている(31～32ページ参照)。

「自然画」のその後

今回は、2+以降の話だ。

MSXというパソコンのそもそもの気持ちは「互換性」にあり、そのために、2+ユーザーでも、Mファンに投稿するプログラムはMSX2や1で動く範囲で作ってくれるアマチュアプログラマが多い。

しかし、現時点ではユーザーの数からいって、MSXの標準機はMSX2+になってしまっている。Mファンの読者調査によれば、約70パーセント強がMSX2+ユーザーなのだ。

†

MSX2+の「+」の部分は、漢字BASICや漢字ROM、FM音源(厳密にはオプションだが)、縦横スクロール機能、そして自然画モードだった。

自然画モード……。なんて、懐かしいことばだろう。2+新発売当時、発表されるソフトは、ことごとく「自然画モードに対応」していて、おまけの自然画が入っていたものだが、おまけの域を超えないまま、いつのまにか「自然画」の名はスペックから消えていった。ユーザーレベルでは自然画の取りこみなどはほぼ不可能なので、どうしようもなく、わたしたちの自然画モードは開店休業状態だった。

しかし、最近、AVフォーラムやCGコンテストで、この自然画モードを扱う投稿者が出てきた。今月はファンダムにも自然画モードを使った作品がある(38ページ『3D立体』)。

†

自然画モードとは、BASICでは2桁のスクリーンモード、つまり、SCREEN10、11、12のことだ。

とくに、純粋に自然画モードであるSCREEN12では、正味1万9268色もの色を同時表示できる。色数が豊富だと右ページの写真のようにこまやかなグラデーションが可能になる。

ところで、SCREEN12が使っているVRAMは、SCREEN8のVRAMとまったくおなじサイズだ。

SCREEN8は、横256ドット×縦212ドットの画面で、1ドットにつき1バイト(256とおりのものを区別できる)の色情報を持っていて、256色を同時表示できる仕組みだ。

SCREEN12も横256ドット×縦212ドットの画面で、しかもおなじVRAMサイズなのに、なぜ、表示可能な色がこんなにも圧倒的にちがうのか。

SCREEN12は、ドットごとの色情報を、RGB方式ではなく、きわめてミステリアスなYJK方式で処理しているからだ。おなじVRAMを使って約75倍の色数を表現できるYJK方式とは？ 以下次ページ。

●リスト1　YJKの色見本

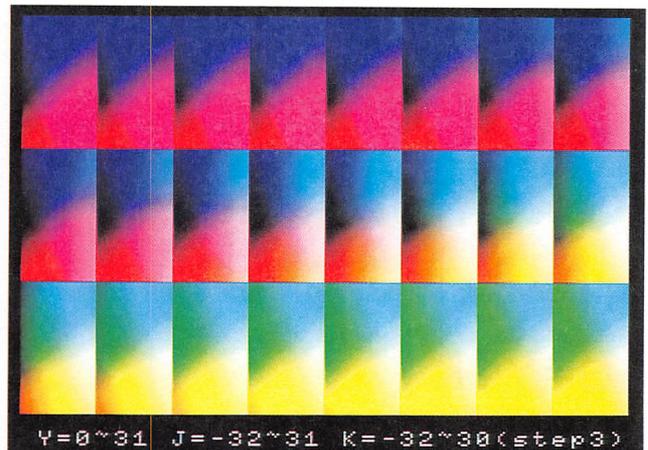
```
100 SCREEN 12:COLOR 255,0,0:CLS
110 DEFFNJK(N)=(N+32)MOD64
120 DIM A%(1026)
130 OPEN "GRP:" AS #1
140 FOR Y=0 TO 31
150   LINE (Y,0)-STEP(0,63),Y*8
160 NEXT
170 FOR K=0 TO 63
180   KL=FNJK(K) AND 7:KH=FNJK(K)¥8
190   FOR A=0 TO 7
200     PSET (A*4  ,K),KL,OR
210     PSET (A*4+1,K),KH,OR
220   NEXT
230 NEXT
240 COPY (0,0)-(31,63) TO A%
250 FOR J=0 TO 23
260   JV=J*2.74
270   JL=FNJK(JV) AND 7:JH=FNJK(JV)¥8
280   CX=(J MOD 8)*32
  :CY=(J ¥   8)*64
290   COPY A% TO (CX,CY)
300   FOR A=CX TO CX+31 STEP 4
310     LINE (A+2,CY)-STEP(0,63),JL,,OR
320     LINE (A+3,CY)-STEP(0,63),JH,,OR
330   NEXT
340 NEXT
350 DRAW "BM8,200":PRINT #1,"Y=0~31 K=-3
2~31 J=-32~30(step3)
360 GOTO 360
```

リスト1のプログラム解説

このプログラムは、YJK方式によるグラデーションのこまやかさや、色数の豊富さを見るためのもの。単純にVRAM上のYJKデータを操作しただけなので、実際にはおなじ色のドットが数多く含まれている。YJKとRGBの関係は次ページで解説する。

【プログラム解説】

●行100　画面初期設定。前景色を白、背景色と周辺色は黒にしておく。●行120　J、K(色相)は6ビットの符号付きデータ(−32〜31)で、最上位ビットは+−の符号を表す。BASIC上は0〜63の数値を扱うので、じっさいには32以降がマイナスのデータになり、0から順に画面に書きこむとグラデーションの上半分と下半分が逆になる。FNJK(n)はそれを正常化するためのもの。●行120　配列A%は途中でYとKの全組み合わせブロックを保存するためのもの。●行130　最下行のメッセージ用にグラフィック画面をオープン。●行140〜160　縦1ラインごとにY(輝度)のデータを0〜31に変化させて64ドットのラインを描画。横32ドット×縦64ドットの大きさで、なめらかな無彩色のグラデーションができる。●行170〜230　そのブロックの上から、横1ラインごとにK(R系色相)データを−32〜31に変化させて書きこむ。Kデータは33ページの図のように書きこむべき場所が決まっているので、PSETと、ロジカルオペレーションのORを使って、該当するところだけにデータを書きこんでいる。KL=Kデータの下位3ビット、KH=Kの上位3ビット。●行240　以上の結果描画されたYとKのグラデーションブロックをいったん配列A%に入れる。●行250〜340　配列A%を横8個、縦3個に並べ、ブロックごとのJデータを24段階に変化させて書きこむ。JVは0〜23に変化するループ用変数Jを0〜63のJデータに変換したもの。JL=Jデータの下位3ビット、JK=上位3ビット。CX、CY=各ブロックの表示開始位置(行280)。行300〜330が各ブロックに同一のJデータを書きこんでいるところ。●行350　文字表示。

⇧リスト1の実行画面。1ブロックがYとKのすべての組み合わせを含み(1ドット単位)、Jはブロックごとにほぼステップ3で変化する。これですべての組み合わせの8分の3

⇧リスト1のJとKの立場を入れ換えて表示してみるとまたちょっと感じが変わる。いずれにしろこのこまやかなグラデーションはRGB方式では絶対に出せない

RGB　Red、Green、Blueの略で光の3原色の明るさの割合で色を表現する。どの要素も手を抜くことができないと、本文では書いたが、じっさいにはSCREEN 8でB(青)の要素が手を抜かれている。SCREEN 8は、1ドットあたりの色情報が1バイト(8ビット)なので、R、G、Bそれぞれにビットを割り当てようとしても割り切れない。そこで、なかでも人間の目がもっとも鈍感といわれるBだけ2ビット(つまり4段階)になっている。

パターン名称テーブル　VRAMで、おもに画面と対応したデータを持つところ。テキストモードでは、画面上の1マスに1バイトが対応していて、そのマスにある文字のキャラクタコードを持っている。SCREEN12では、画面の4ドットに対応して4バイトのYJKデータを持ち、図2のような構造になっている。ちなみにSCREEN 8では、画面の1ドットにパターン名称テーブルの1バイトが対応し、そのドットのカラーコード(0～255：1バイトの情報)を持っている。

JKデータ　図1の変換式で使うJ、Kは、どちらも－32～31の範囲の整数になるが、LINE文などでVRAMにJKデータを書きこむときは、マイナスの数値のときに困ってしまう。じつは、J、Kは、6ビットの符号付きデータで、最上位ビットが0のとき正、1のとき負を表す。しかし、LINE文などで扱うときは、その6ビットをそのまま通常の2進数として換算した値になる。たとえば、VRAM上の2進表現では、

JL……ØØØ(2進数)

JH……1ØØ

になっている。これを本文中のJを求める式に適用すると、

J＝0＋4×8＝32

しかし、この数値は、図1の変換式では使えない。JHの最上位ビットが、1なのでこのJはマイナスなのだ。同様に、VRAMとのやりとりで使うデータは、32～63という値をそのまま扱わないとうまくいかないが、RGB－YJKの変換式に使うときは、これを－32～－1にしなければならない。

なんとなくYJKが見えてきた

なぜ、VRAMの大きさがおなじなのに、SCREEN8は256色で、SCREEN12は1万9268色なのか。

そんなことはとてもありそうに思えないが、YJK方式は、じつに巧妙な仕組みでこれを実現している。

■RGBからYJKへ

そもそも、YJKデータとはなにかというと、図1の右の式によってRGBデータを変換したものなのだ。逆に、あるYJKデータは、図1の左の式によってRGBデータに変換されて表示される。

このようにして得られるYJKデータのうち、Yは輝度、つまり明るさを表す。J、Kは色相、つまり色合いを表す。人間の目は、明るさの違いには敏感だが、色合いの違いには比較的鈍感なのだそうだ。RGBは、3原色のそれぞれの明るさで表すので、どの要素も手を抜くことができないが、YJKデータでは、色合いのデータ(JK)の部分で手を抜くことができる。

■JKデータは4ドットで共有

SCREEN12の画面に対応するVRAM(パターン名称テーブル)では、YJKデータが図2のように収まっている。

VRAMでは、この4ドット1グループあたりに4バイトのメモリを割り当てている。この1グループ内のドットを左からドット1～4と呼ぶことにする。

ドット1～4は、それぞれにY1～Y4という専用の輝度情報を持っている。各5ビットだから、おなじ色調で、32段階のグラデーションが表現できることになる。

輝度情報は、このように各ドットごとに別々になっているが、色相情報(JK)は、各ドット共通で、ドット1～4はどれもまったくおなじJKデータになる。J、Kはそれぞれ6ビットのデータで、上位下位3ビットずつが図2のように置かれている。したがって、ドット1～4の色相情報は、すべて

J＝JL＋JH×8

K＝KL＋KH×8

(ただし、J、Kどちらも32～63のデータは－32～－1を表す)で計算される。

■1ドットあたり17ビット！

すると、たとえば、ドット2の色情報の量は、まず輝度情報Y2、これは5ビットだ。次に色相情報JKが6ビットずつ。すると、ドット2の色情報は、あわせて17ビット！

これは、ドット1、3、4についてもまったくおなじで、各ドットごとに17ビットの情報が与えられることになる。

17ビットの情報量というと、2^{17}＝13万1072とおりのものが区別できる情報量で、すると、色も13万1072色を表現できそうなものだが、じっさいには、YJKの組み合わせのうちには無意味なものや色の重複したものも含まれているので正味1万9268色ということになる。

YJK方式は、この色数と引換えに、4ドット単位でおなじ色相データを持つというハンデを引き受けているのだ。

YJKを扱う上で重要なのはまさにこの点で、自然画モードのスクリーンでは、つねに4ドット単位の大きな格子があると考えていないとうまくいかない。SCREEN12でなにも考えずにグラフィック命令を使用すると、SCREEN2の色化けよりもひどい状態になる。

■YJK／RGB混在モード

YJK方式のデータとRGB方式のデータが混在するSCREEN10、11では、このうちビット3にアトリビュートビットというのが追加され(図2)、そのぶんYデータは1ビット減っている。

このアトリビュートビット(A1～A4)が0のドットは、YJK方式によるドットとして扱われるが、アトリビュートビットが1になっていると、そのドットのYデータ(4ビット)をパレットコードとするRGB方式のドットとして扱われる(JKデータは無視される)。

SCREEN10～12の実際の使い方は……以下次号。

■図1　YJKデータとRGBデータの変換式

YJK→RGB

$$R=Y+J$$

$$G=Y+K$$

$$B=\frac{5}{4}Y-\frac{1}{2}J-\frac{1}{4}K$$

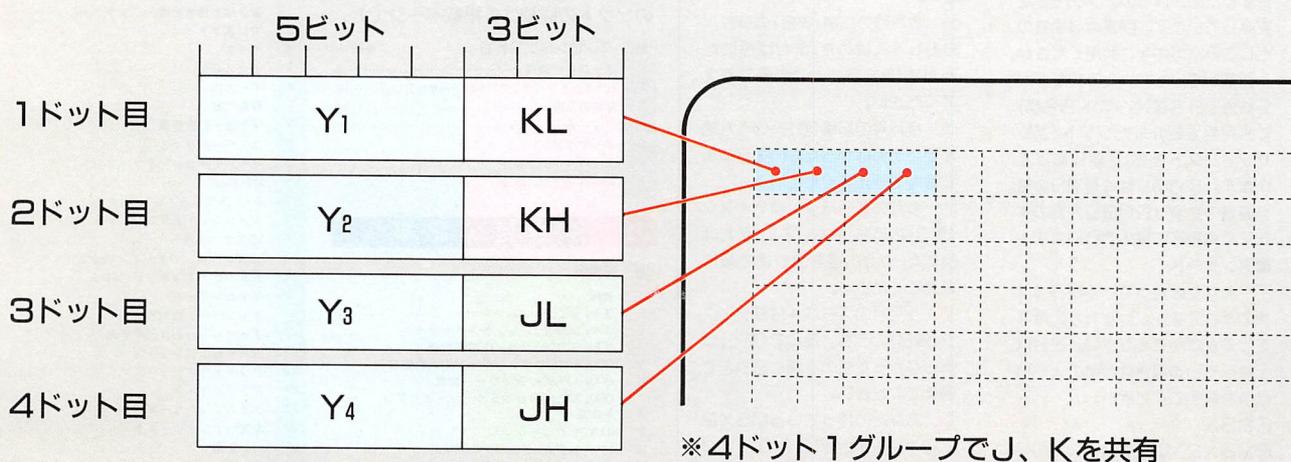
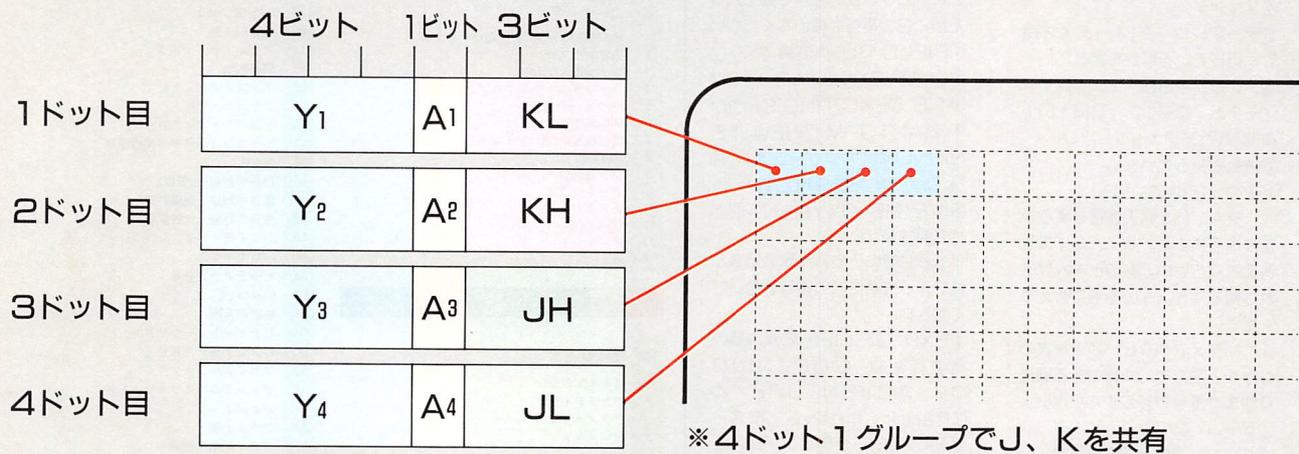
RGB→YJK

$$Y=\frac{1}{2}B+\frac{1}{4}R+\frac{1}{8}G$$

$$J=R-Y$$

$$K=G-Y$$

※ただし、0≦Y≦31　－32≦J、K≦31
0≦R、G、B≦31　この範囲を超えた数値は超えたぶんだけ無視される(例：Rが40になった場合は、31になる)。また、式の結果は小数点以下第1位で四捨五入すること。

■図2　YJKデータとVRAMの関係その1（SCREEN12の場合）

■図3　YJKデータとVRAMの関係その1（SCREEN10、11の場合）

読者アンケート

● 掲載ソフト21本プレゼントつき！ ●

『MSX・FAN』では読者のみなさんに、より充実した誌面を提供するため、以下のアンケートを実施しています。回答は必ず右のとじこみハガキをご利用ください。

回答していただいた方のなかから抽選で21名様（各ソフト3名様）に今月号で紹介したソフト（プレゼントリスト参照）を差しあげています。しめ切りは4月30日必着。当選者の発表は6月8日発売の本誌7月情報号の欄外で行います。

■アンケート

1 あなたの持っているMSXは次のどれですか。いずれかの番号を○でかこんでください。2台以上持っている場合は数字の大きいほうを答えてください。
①MSX
②MSX2 ③MSX2+
④MSXturboR（A1ST）
⑤MSXturboR（A1GT）
⑥どれも持っていない

2 今後、turboR（A1GT）を買う予定はありますか（1で⑤以外の人のみ答えてください）。
①もうすぐ買う予定
②いずれ買いたいと思う
③買うつもりはない

3 次の周辺機器で持っているのはどれですか。持っているものに全部○をつけてください。
①ジョイスティック（ジョイカード）
②ディスクドライブ（内蔵も含む）
③増設RAM（MEM-768）
④プリンタ
⑤データレコーダ（オーディオ用で代用している場合を含む）
⑥アナログRGBディスプレイ
⑦モデム ⑧マウス ⑨MIDI楽器（音源モジュールも含む）
⑩どれも持っていない
⑪その他（具体的に記入）

4 近々、何か周辺機器を買う予定がありますか。ハイ、イイエで答えてください。あるとすればそれは何ですか。3の番号で答えてください。

5 MSXでやりたいことを次のなかから選んで、興味のある順に4つまで番号で答えてください。
①ゲーム ②プログラミング
③パソコン通信 ④ワープロ
⑤CG ⑥ビデオ編集
⑦コンピュータミュージック
⑧ビジネス ⑨学習 ⑩その他

6 表1のソフトのなかで次に買おうと思っているものを1つだけ番号で答えてください。

7 表1のソフトのなかで本誌で特集してほしいソフトを3つまで番号で答えてください。

8 表1のソフトのなかで、あなたが実際に遊んでおもしろかったものを3つまで番号で答えてください。

9 今月号の記事（表2）のうち、おもしろく読めた（または役にたった）記事を3つまで番号で答えてください。

10 今月号の記事（表2）のうち読んでつまらなかったものを3つまで番号で答えてください。

11 今月のスーパー付録ディスク（表3）のうち、おもしろい（または役にたった）内容を3つまで順に答えてください。

12 今月号のスーパー付録ディスク（表3）のうち、遊んで（見て）つまらなかったものを順に3つまで答えてください。

13 あなたの持っているMSX2／2+／turboR以外のパソコン、ゲーム機はどれですか。番号に○をつけてください。
①ファミコン（スーパーファミコンも含む）
②メガドライブ（マークIIIも含む）
③PCエンジン ④PC88系
⑤PC98系（PC-286も含む）
⑥FM TOWNS ⑦X68000
⑧ゲームボーイ ⑨ゲームギア
⑩その他（具体的に記入）
⑪どれも持っていない

14 あなたがふだんよく読む雑誌を表4のうちから3つまで番号で答えてください。

15 今月号に掲載されたファンタムのプログラムのなかで気に入った順に3つ番号を書いてください。
①FIELD RUNNER ②7-COLUMNS ③GEAR ④TRIANS ⑤EXCITING SHOOT ⑥ANTORM ⑦NEW TENKING ⑧マウスゲーム＃1 ⑨3D立体 ⑩SNOW ⑪GIVE ME OXYGEN ⑫どれも興味がない

16 今月号のFM音楽館の記事で気に入った順に3つ番号を書いてください。
①EXIT OF LIFE ②爬虫類の為の行進曲 ③OPENING OF ADVENTURE ④Ulterior motive ⑤A・JAX ⑥ソーサリアン・消えた王様の杖 ⑦PIPELINE ⑧どれも興味がない

17 業務用、ファミコン、PC88／98などの他機種から、今後移植してほしいと思うソフトがあったら、その名前を1つだけ書いてください。シリーズものはその何作目かも明記してください。

プレゼントリスト

ほしいソフトの番号をアンケート回答ハガキに記入してください（それぞれのソフトの詳細は各掲載ページで）。

No.	プレゼントソフト名	掲載ページ
1	ヨーロッパ戦線	10
2	ピラミッドソーサリアン（要「ソーサリアン」）	16
3	秘密の花園	108
4	ジョーカー	109
5	ソーサリアン	
6	スーパープロコレ1	
7	スーパープロコレ2	

表2 今月の記事

No.	記事名
1	表紙
2	〈FAN SCOOP〉シムシティー
3	〈FAN SCOOP〉プリンセスメーカー
4	〈FAN SCOOP〉ブライ下巻完結編
5	〈FAN SCOOP〉キャンペーン版大戦略II
6	〈FAN ATTACK〉ヨーロッパ戦線
7	〈FAN ATTACK〉ピラミッドソーサリアン
8	十字軍
9	BASICピクニック
10	〈ファンダム〉ゲームプログラム
11	〈ファンダム〉ファンダムスクラム
12	〈ファンダム〉スーパービギナーズ講座
13	〈ファンダム〉あしたは晴れだ！
14	FM音楽館
15	ゲーム制作講座
16	ソーサリアン・オリジナル・シナリオ・コンテスト
17	GTフォーラム
18	FFB
19	GM&V
20	〈GTフォーラム〉MIDI三度笠
21	パソ通天国
22	ほほ梅麿のCGコンテスト
23	AVフォーラム
24	〈FAN NEWS〉秘密の花園
25	〈FAN NEWS〉ジョーカー
26	ターボR＆ディスクドライブのモニター募集／5周年大プレゼント大会
27	今月のいーしょーくー情報
28	ON SALE
29	COMING SOON
30	FAN CLIP

表3 今月のスーパー付録ディスク

No.	コーナー名
1	オールディーズ「あかんべドラゴン」
2	カミングスーン
3	ファンダムGAMES
4	ファンダム・サンプルプログラム
5	AVフォーラム
6	MIDI三度笠
7	ほほ梅麿のCGコンテスト
8	MSXView
9	パソ通天国
10	ゲーム十字軍
11	あてましょQ
12	MSX-DOS
13	オマケ
14	B：

表4 雑誌

No.	雑誌名
1	MSXマガジン
2	コンプティーク
3	テクノポリス
4	ゲーメスト
5	ポプコム
6	マイコンBASICマガジン
7	ログイン
8	その他のパソコン雑誌
9	ゲームボーイ
10	ヒッポンスーパー
11	ファミコン通信
12	ファミリーコンピュータマガジン
13	㊙スーパーファミコン
14	その他のファミコン雑誌
15	PC Engine FAN
16	月刊PCエンジン
17	㊙PCエンジン
18	メガドライブファン
19	どれも読んでいない

表1 ソフト

No.	ソフト名
1	R-TYPE（アールタイプ）
2	蒼き狼と白き牝鹿・ジンギスカン
3	アレスタ2
4	イース
5	イースII
6	イースIII
7	維新の嵐
8	伊忍道・打倒信長
9	ウィザードリィ3
10	AD&D（ヒーロー・オブ・ランス）
11	MSXView
12	F-1スピリット
13	エメラルド・ドラゴン
14	SDスナッチャー
15	SDガンダム ガチャポン戦士2
16	王家の谷・エルギーザの封印
17	キャルシリーズ
18	キャンペーン版大戦略II
19	ぎゅわんぶらあ自己中心派
20	銀河英雄伝説シリーズ
21	グラディウスシリーズ
22	グラフサウルス
23	クリムゾンシリーズ
24	激突ペナントレース2
25	幻影都市
26	サーク
27	サークII
28	サーク・ガゼルの塔
29	ザナドゥ
30	三国志
31	三国志II
32	THEプロ野球激突ペナントレース
33	シムシティー
34	シュヴァルツシルトII
35	ジョーカーI＆II
36	水滸伝
37	スナッチャー
38	スーパー上海ドラゴンズアイ
39	スーパー大戦略
40	スーパーバトルスキンパニック
41	スペース・マンボウ
42	戦国ソーサリアン
43	ソーサリアン
44	増設RAM（MEM-768）
45	ソリッドスネーク
46	大航海時代
47	ディスクステーション各号
48	DPS SG set 3
49	提督の決断
50	ティル・ナ・ノーグ
51	闘神都市
52	ドラゴンクエストII
53	ドラゴン・ナイト
54	ドラゴン・ナイトII
55	ドラゴンスレイヤー英雄伝説
56	NIKO²
57	信長の野望〈全国版〉
58	信長の野望・戦国群雄伝
59	信長の野望・武将風雲録
60	ハイドライド3
61	パロディウス
62	ピーチアップ各号
63	ViewCALC
64	秘密の花園
65	ピラミッドソーサリアン
66	ピンクソックス各号
67	ファイナルファンタジー
68	ファンダムライブラリー各号
69	ぷよぷよ
70	ブライ上巻
71	ブライ下巻完結編
72	フリートコマンダーII
73	プリンセスメーカー
74	FRAY
75	ポッキー2
76	魔導物語1-2-3
77	MIDIサウルス
78	μ・SIOS（ミュー・シオス）
79	ラスト・ハルマゲドン
80	ランペルール
81	らんま1／2
82	ルーンマスター三国英傑伝
83	ロードス島戦記
84	ロイヤルブラッド
85	笑ゥせえるすまん

●3月情報号の当選者の発表は56ページからの欄外で発表しています。

(キリトリ線)

郵便はがき

41円切手を貼ってください

105-□□

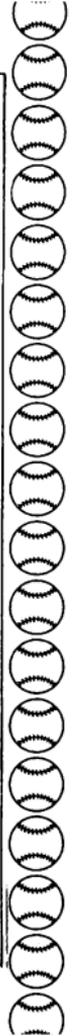
東京都港区新橋4-10-7

徳間書店インターメディア

MSX・FAN編集部

読者アンケート係行

★編集部へのメッセージをご自由にお書きください。

持っているMSXの機種名を書いてください(　　　　)

プログラムファンの王国

ファンダム

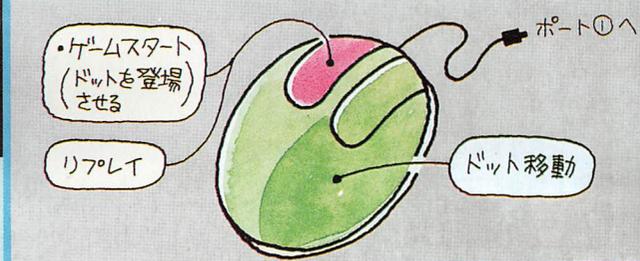
今月は、ねらいのわかりやすい、すなおな作品が多い。マウスゲーム、シューティングゲーム、テトリスタイプ……。ピュアな春の空気のなかで、すなおなゲームをストレートに楽しもう。

※Pはプログラムです。

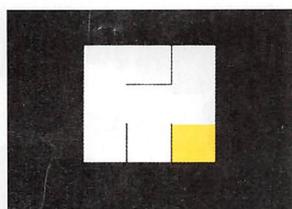
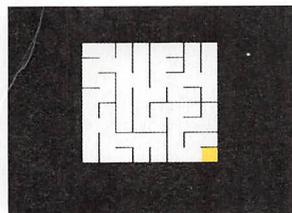
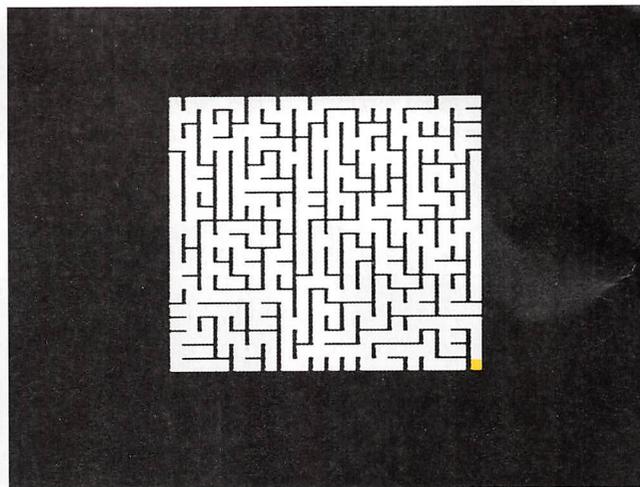
→P116の「スーパー付録ディスクの使い方」参照

MOUSE.FD5

過半数を超えるマウスユーザーのために
マウスゲーム＃1

MSX 2/2+ VRAM64K
by MIJINKO-SOFT
▶解説は51ページ

現在Mファン読者のマウス所持率は55パーセント。87パーセントのジョイスティックについで、2番目に多い周辺機器だ。

せっかくだからいろいろ使ってみたい。そこで、マウス使用のゲームが最近だんだん目立ちはじめた。この作品などは、ほんとうにマウスにぴったりだ。

マウスで赤いドットを動かして、黄色いゴールまで回りの壁に触れないように迷路を進んでいく。クリアすると、次のステージはさらに狭く複雑な迷路になっている。そのうち、CGのドット修正なみの集中力と注意力が必要になってくる。（コ）

↑最初は、バカにしてるのかと思うほどかんたんな迷路。すいすいクリアする

↑クリアするたびに、迷路は狭く、複雑なものになっていく。でもまだかんたん

↑ようやく迷路らしくなってきたところ。壁に気をつけて進んでいくと、道を間違えたことがわかってあわててもどろうとしたとたんゲームオーバー、というケースが多い

【ターボRユーザーの方へ】「※ターボRは標準モードで」と書いてあるゲームは標準モードで遊んでください。DOS－フォーマットのディスクを入れるか、数字キーの「1」（テンキーは不可）を押しながら起動すると、標準モードに切り換わります。とくに注記のないゲームは高速モードでも遊べます。

画1面 各プログラムの左上についているテレビフレームのなかの数字は、そのプログラムの長さを表しています。ただし、1画面＝40字×24行として計算し、端数は切り上げています。打ちこむプログラムを決めるときの参考にしてください。

酸素を求めるピンポンダーマの人生

GIVE ME OXYGEN

ギブ・ミー・オキシジェン

MSX MSX2/2+ RAM8K ※ターボRは標準モードで

by YUKI

▶解説は52ページ

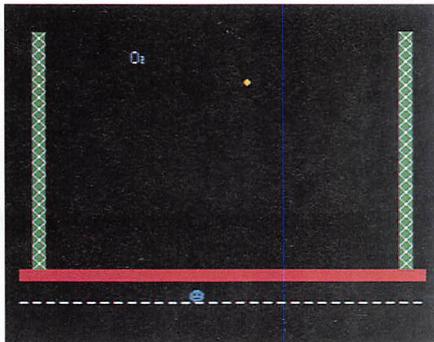
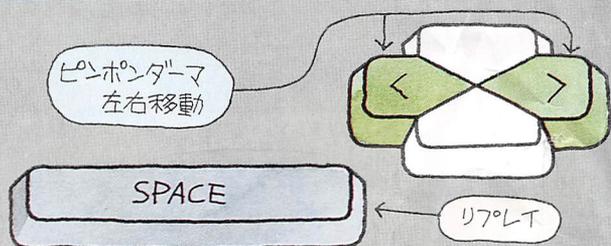
カフカの小説に、ある朝目が覚めると自分が虫になっているという話があるけれど、なんとこのゲームでは、自分が「ピンポンダーマ」という生きものになってしまい、毒ガスの実験室にいれられてしまうのだ。生き延びる方法はただひとつ、「O_2」(酸素)をとるしかない。

画面の中を跳ねている黄色い玉がプレイヤーが操作するピンポンダーマだ。カーソルキーの左右でうまく操作してO_2を取ろう。画面の下を左に動いていくのがライフゲージ。O_2を取るとすこしゲージが右にもどるが、左端までくるとゲームオーバーだ。O_2はなかなか思うように取れないが落ち着いて操作しよう。はたしてきみは、どれだけ長く生き延びることができるだろうか。ちなみに私は尊厳死を選んだ。(が)

これがO_2つまり酸素だ

これがピンポンダーマ

ライフゲージ。苦しそう

コーン! という跳ね返りかただが、まさにピンポン玉をほうふつとさせる

生き延びた時間がスコアになる。リプレイすると壁の色も変わるぞ

こわいミミズにまずいダンゴムシ

ANTORM

アントーム

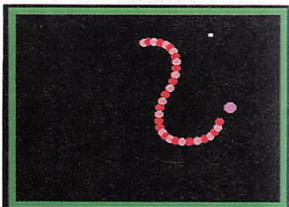
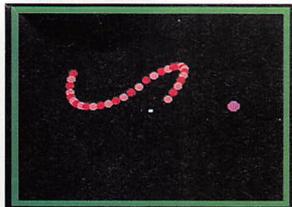
MSX2/2+ VRAM64K ※ターボRは標準モードで

by J

▶解説は53ページ

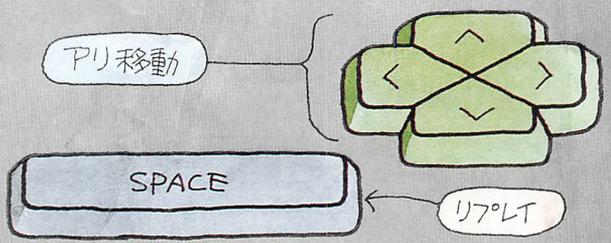
あるところに緑の土に囲まれた世界があった。ここではアリが最もおいしく、ダンゴムシは最もまずい。おなかをすかせたミミズの大五郎はダンゴムシには目もくれず、アリの一郎ばかりを追いかけていた。

このゲームはカーソルキーでアリを操作し、うまくミミズを誘導して何匹ダンゴムシを食べさせることができるかがポイントになる。まわりの緑の土にぶつかったり、ミミズに食べられるとゲームオーバーだ。(が)

うわー!! そんなのアリィ!?

追いかけるのやめてくれよー! ダンゴムシのほうが絶対においしいって!!

よし、うまく誘導したぞ!! そのまま、そのまま。それにしてもいやしいミミズだ

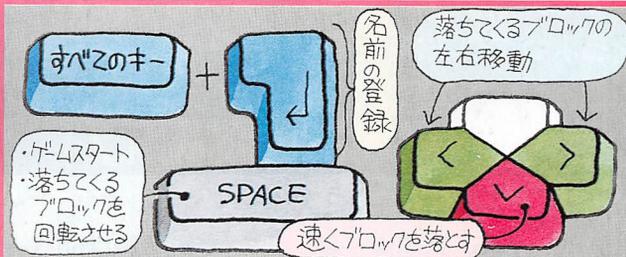
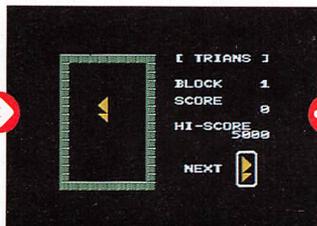
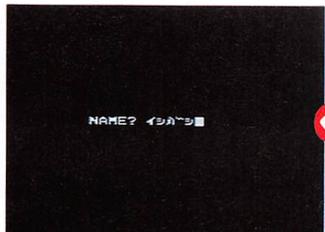
うわー!! たくさんダンゴムシを食べさせたのにまだ追ってくる! なに、ネズミとミミズが結婚したって? それはネズミにミミズだ、いや寝耳に水だ。なんていってたらゲーム終了

TRIANS.FD5

見かけ以上におもしろい奨励賞受賞第1作

TRIANS トライアンス

MSX MSX2/2+RAM32K ※ターボRは標準モードで

by Toxsoft

▶解説は54ページ

これがタイトル。このまま放っておくと、自動的にデモが始まる

全体はこんな感じ。次に落ちてくるブロックはNEXTに表示される

下にあるブロックと組み合わせて

うまく正方形を作ると

正方形にくっついている三角も消える

さらに落ちてくる

正方形に隣接するブロックも同時に消える

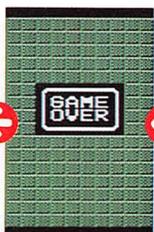
消えたブロックの上のブロックは落ちる

再び組み合わさっていく

そして、また消える これが連鎖反応

ブロックが上まできてしまうと

ゲームオーバーになってしまう

順位が5番までに入ってると名前が入力できる

これがベスト5までのランキング表だ。高得点を待っている

このゲームは、『ロイヤル・ナイン・ゴルフ・クラブ』で第17回季間奨励賞を受賞したToxsoftの作品だ(当時は本名を名乗っていたが)。私は1月にファンダムに入ったばかりなので、こんなに偉大な奴だったとは知らなかった。

一見してわかるように、『コラムス』や『テトリス』のようなテトリスタイプのアクションパズルゲームだ。

このゲームは、直角二等辺三角形のブロックが3つ縦に連なって落ちてくるので、これを操作して正方形を作って消していくというものだ。

RUNするとタイトルが表示され、そのままにしておくと自動的にデモが始まる。タイトル画面でスペースキーを押すと、ゲームスタート。直角二等辺三角形のブロックが3つ連なって落ちてくるので、これをコラムスふうにスペースキーで順序を入れ換え、カーソルキーの左右で移動、カーソルキーの下で落下させるなどして下にあるブロックと組み合わせて正方形を作る。すると、正方形およびその正方形に辺で接しているブロックが赤く点滅して消えるのだ。

テクニックとしては、三角のブロックを(正方形を作らないように)うまく連続してくっつけておいて、頃合いを見計らって正方形の部分を作る。すると、くっついていたブロックの固まりがすべて消えて高得点になるのだ。この手のゲームでは、よくあることだが、ブロックは一度に多く消すほどポイントが高くなるのだ。

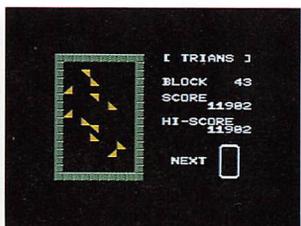
消えたあとも、上に積んであったブロックが落ちてきて、それがまた正方形を作ると連鎖反応を起こす。これも楽しい。

ブロックが出現位置まで積み上がってしまうとゲームオーバーになる。

得点が5位以内だと名前が登録できる。名前(9文字以内)はキーボードから入れてリターンキーを押す。スペースキーでタイトル画面に戻って、再度スペースキーでリプレイ。ジョイスティックも使える。

とにかくおもしろかった。次の作品も期待したい。 (イ)

デモ画面

ここからはデモ画面の紹介

雨のように降ってくるトライアンス

次々と降ってくる

上まで来ると

ランキング表→タイトル画面と戻る

ちょっとへたくそなCOMとの勝負も楽し

EXCITING SHOOT

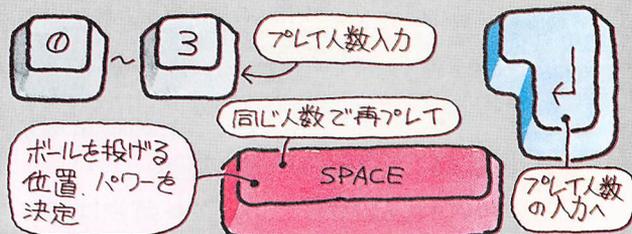
エキサイティング・シュート

MSX 2/2+ VRAM64K ※ターボRは標準モードで

by 阿部俊一郎

▶解説は60ページ

最近、バスケットがはやっているのか、バスケットボールをゲームにしたのを多く見かける。そのうち、本格的バスケットボールゲームが来たらいいなあと思いつつ、今回はバスケットボールのフリーシュートゲームの紹介だ。

RUNすると「NUMBER OF PLAYERS (0－3)?」と表示され、プレイ人数を入力する(最高3人まで)。ゲームは3人で勝負するルールのため、プレイヤーがひとりしか参加しない場合、残りの2人はコンピュータが操作する。プレイヤーがいない分はコンピュータがおぎなってくれるのだ。また、0と入力するとコンピュータどうしの勝負となり、鑑賞するだけとなる。プレイ人数を入力すると、ランダムで投球順番が決まり、ゲームスタート。床の上を前後にいったり、きたりしているキャラクタをここだと思う位置で止め、次にパワーがたまっていくので、ここだと思うところで止めてシュート！ ボールが飛んでいき、緑の丸の間をくぐればゴール。ゴールすれば画面右上のプレイヤーのところに青い丸がつく。勝負は先に5本ゴールしたら勝ちだ。そうなってくると、順番がはやいほうが有利となってくるね。

⬆プレイヤーとCOM 2人の勝負。最初のCOMがシュート！

⬅これがゴールシーン。スパッと決まると気持ちいい

「このゲームのテーマはボールがゴールに当たったときのはね返りのリアルさにあります。三角関数を使って、うまく表現できたと思うので注目してください」という作者の言葉通り、ボールの動きがよくできている。また、何度もシュートをはずすコンピュータに人間味を感じてしまう。　(ち)

⬆さあ、プレイヤーの番だ。前後に往復運動しているキャラクタのシュートする位置を決める。ゴールに近いとシュートの成功率は低いぞ

⬆シュート位置が決まると、パワーがたまっていき、

⬆シュート！ ボールは放物線を描いて飛んでいく。……はずれた

⬆あれ、くそっ、どうしてと思っているうちにシュートが1本も決まらず負けた

虚空に浮かぶ立体の美をご覧あれ

3D立体

MSX 2+以降

by MIJINKO-SOFT

▶解説は57ページ

正四面体、正六面体、正八面体、正十二面体、正二十面体が画面のなかでクルクルまわるデモ作品。RUNして、数字キーで見たい立体を選び、次にスピードを設定する(0が最低、300が最高)。20回、ビープ音が鳴ると立体が表示される。SCREEN12を使い、数学を駆使した、このプログラムの作者が中学生とはおどろきだ。　(ち)

⬆正四面体　⬆正六面体　⬆正二十面体　⬆正八面体　⬆正十二面体

⬆正八面体が回転しているところの連続写真。20枚の絵をもちいてのアニメーションだ

SNOW.FD5

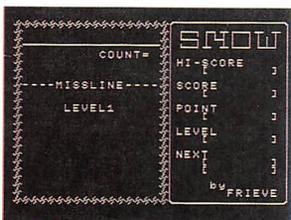
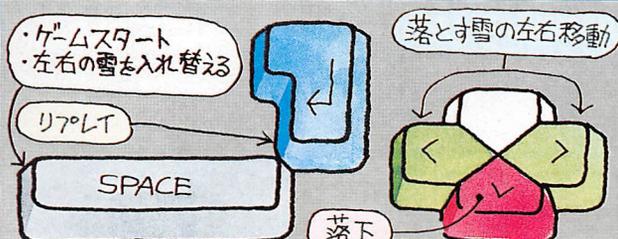
雪の結晶を作って消すアクションパズル

SNOW スノー

画5面

MSX2/2+VRAM64K ※ターボRは標準モードで

by FRIEVE

▶解説は55ページ

レベルを設定してスタート

3種類の雪のブロックを重ねて消すテトリスタイプのアクションパズルゲーム。

レベル(1～9)を設定してゲームスタートだ。雪のブロックは2個ずつ落ちてくるぞ。コントロールは画面上方でブロックが待機している間(COUNTが0で落ちてくる)におこなう。左右の移動と、となり同士のブロックの交換のみが可能。3種類の雪のブロックを重ね合わせて雪の結晶を作ると、その結晶のブロックが消える。

雪が1回降りそそぐごとに、POINTが1増え、POINTが25になった時点で雪を消すとレベルアップ。POINTは25以上にはならない。

レベルが上がると、COUNTは早く減り、雪は早く落ちてくる。MISSLINEと書いてあるところまでブロックが来るとゲームオーバー。（イ）

カウント0で落ちてくるぞ

積もった雪の上に重ねて

雪の結晶のできあがり

そして、消える

更に雪は降り続く

積もり積もってゲーム終了

TENKING.FD5

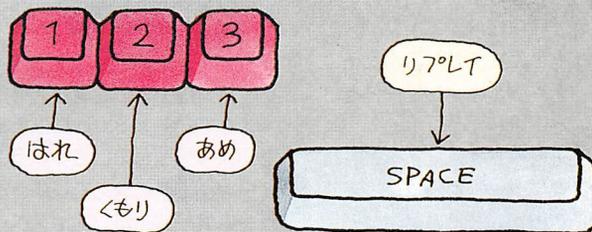
社会のテストか、現在天気ゲーム

NEW TENKING ニューテンキング

画3面

MSX2/2+VRAM128K

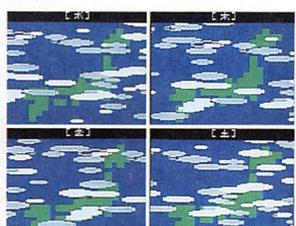
by RATOC

▶解説は62ページ

青森の本日の天気は「はれ」と入力

これはタイトルと画面からすると、一見天気予報ゲームかと思ってしまうが、実際は都道府県名当てクイズに近いゲームといえる。ある場所の天気を聞かれたら、天気図の雲のかかり具合からその場所の天気を答えて得点を競うというものだ。地図がカックン、カックンして都道府県の位置がわかりづらいと思うが、がまんしたまえ。

RUNすると、まず月曜日の上空から見た、日本と雲の状態が表示される。そして、画面下に示された土地の天気を答える。地面が見えるところは晴れ、白い雲がかかっていれば曇り、グレーの雲だと雨と答える。正解するとスコアが1点加算されて火曜に進む。はずれても火曜に進む。この調子で1週間の天気を答えると、日曜日にスコアとハイスコアが表示される。スペースキーでリプレイ。（イ）

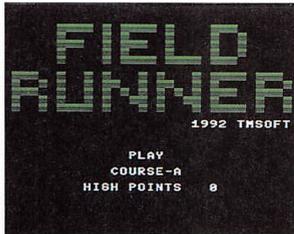
正解すると1ポイント。そして、火曜日へと進む

間違うと、ちゃんと「まちがい」と知らせてくれる(でも正解は教えてくれない)

今週の雲の流れを見てみましょう。全国的に曇りまたは雨のところが多いでしょう

日曜になると、スコアが表示される。スペースキーでリプレイ

ルーム・ランナーとはちょっとちがう
フィールド・ランナー FIELD RUNNER

MSX MSX2/2+ RAM32K ※ターボRは標準モードで
by TM SOFT

▶解説は64ページ

カーソルキーの上下でプレイかデモかの選択。左右でコースの選択ができる

このゲームの題名から、その昔大ブームを巻きおこしたある健康器具を思い出した。その名は「ルーム・ランナー」。自宅でマラソンができるという、まさに画期的なものであったが、ヘルスメーターのようなその器具を汗をかきながら踏みしめる姿は、今思うと大変こっけいで赤面してしまうほどである。

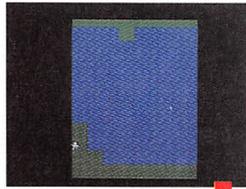
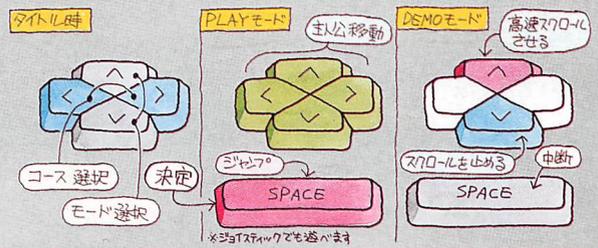
さて、RUNするとタイトルの下にメニューが表示されるので、カーソルキーでモードとコースを選択しよう。

デモモードを選択すると各コースをスタートからゴールまで見ることができるのだ。コースを最後まで見るか、スペースキーを押すと終了するぞ。なかなかゴールまでたどりつけない人は、このモードでしっかりコースを覚えよう。プレイモードを選択するとゲームスタート！

ええ!! こんな幅の広い池を飛び越えるの!?

よーし！ タイミングをあわせて、ジャーンプ!!

失敗すると…

あれれジャンプ失敗。水色の間は水の上も歩けるぞ

マップは一定の速度でスクロールしていくので、池にはまらないように進んでいこう。ランナーが画面下に消えてしまうとゲームオーバーだ。池はスペースキーで飛び越えることができるけど、やみくもにジャンプしてはいけない、このゲームはいかにジャンプを使わず、かつできるだけ池に落ちずにゴールをめざす、という奥のふかーいゲームなのだ。（が）

コースは3つだ!!

まずはコースAを選んでカーソルキーの操作に慣れよう。上下左右だけでなくななめにも移動できるぞ。どうしてもジョイティックじゃなくちゃヤダ！ というわがままなひとは、ポート1またはポート2のジョイスティックのAボタンを押しながらRUNすれば、ジョイスティックでランナーを操作することができるようになる。

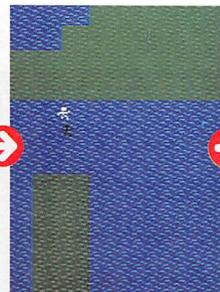
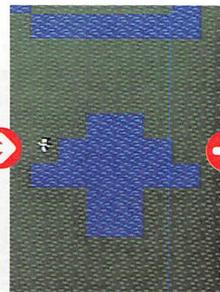
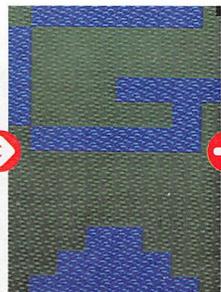
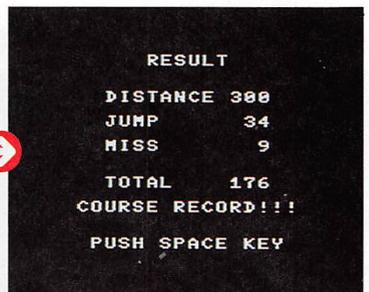
コースAを軽くこなせるようになったら、コースB、Cに挑戦だ。この2つのコースは大ジャンプがうまくできないとなかなかゴールまでたどりつくのは難しい。大ジャンプとは6ブロックもの飛距離のジャンプで、前進しながらスペースキーを長く押すのがコツ。

初心者用コース。まず初めはこのコースで操作に慣れて、テクニックを磨け！

中級者用コース。狭く、曲がりくねった地形が続くので早めのキー操作が大切

上級者用コース。ほとんど海ばかりの面。ジャンプの腕のみせどころだ！

ゴールをめざせ!!

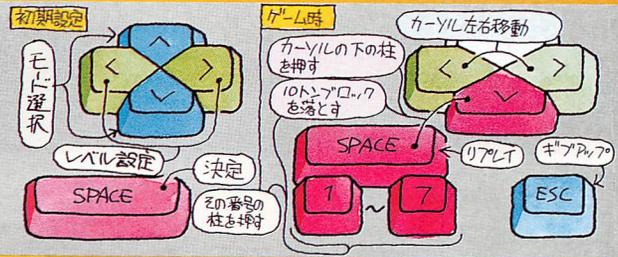
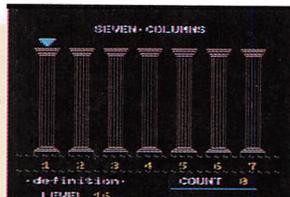
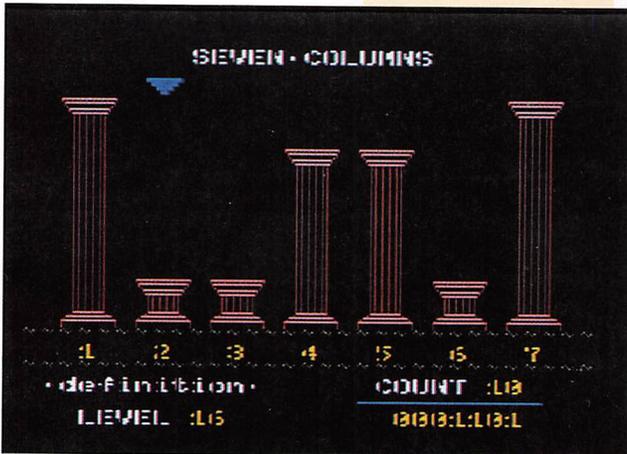
ひたすらゴールをめざして走るランナー。ファイトだ!!

ヘヘン！ こんなのかるーく飛び越えちゃうもんね

あれ？ なんだろ、この矢印みたいな形の池は……

やったあ!! とうとうゴールにたどり着いた

スコア表示。完走すると300点がもらえ、そこからジャンプ数、ミスの回数×10が減点される

押しつ、押されつもぐらたたき風パズル

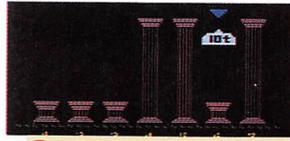
7-COLUMNS（セブン・コラムス）

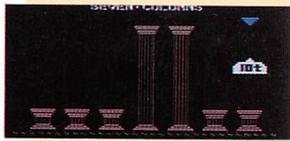
画7面　MSX MSX2/2+RAM32K ※ターボRは標準モードで

by 情報ノイマン

▶解説は66ページ

↑ここでゲームのモードとレベルを設定。まあ、レベル16ぐらいがノーマルだろう

↑「definition」モードでゲームスタートだ

↑カウント10にもなったが、全然思うようにいかない。こうなったら、ひとつひとつ柱を押しこんでいって、立つ柱をすべて記録してみることにした（左下の「ちょっとアンチョコ」参照）

↑まず、1番の柱を押しこむ。つづいて3番の柱を押しこむときの用意もしておく

↑3番を押しこんでもブロックが乗せてあるので1番は立たない

↑2番を押しこむ。2番は4、5、7番を立たせるが、すでに立っているので関係ない

↑続けて、6番を押しこみ、そこにブロックを乗せる

↑6番にブロックを乗せたまま、7番を押しこみ、そこにブロックを乗せる

↑4番を押しこむと7番が立つが、ブロックを乗せてあるので平気

↑最後になにも立たせない5番の柱を押しこんでクリアだ

ちょっと、アンチョコ

1～7番までの柱を押しこんで、立つ柱を記録したもの。最初に多く柱を立たせてしまう柱を押しこんでおけば楽だ。

①　0 1 1 0 0 1 0
②　0 0 0 1 1 0 1
③　1 1 0 1 0 1 0
④　0 0 0 0 0 0 1
⑤　0 0 0 0 0 0 0
⑥　1 0 0 0 1 0 1
⑦　0 0 0 1 0 1 0

「COLUMN（コラム）」とは柱の意味。ギリシャにあるパルテノン神殿に使われてるみたいな柱を指していうのだろう。そんな7本の柱をすべて押しこむことを目的としたパズルゲームである。

RUNして最初にモードとレベルの設定をしてゲームスタート。柱は押しこむことによって、他の柱を立たせるスイッチになっていて（立たない場合もある）、今押しこんだ柱はどの柱を立たせるかを、「COUNT」の下に表示される0と1の数字の列が表している。1番の柱を押しこんで、0001010と表示されたら、4番と6番の柱が立つという意味。また、立たせたくない柱には、10トンブロックという重しを乗せてやればだいじょうぶだ。このブロックは1個しかないが、なんどでも乗せる柱を変更できる。

■2つのプレイモード

プレイできるモードは2つあって、1つは「definition（デフィニション）」。この柱を押しこめば、あの柱が立つということを、すべての柱に対してあらかじめ設定してあるモードだ。

もう1つは「all random（オールランダム）」。柱を押しこめるたびに、常にランダムで次に立たせる柱を決めるモード。このモードを相手にするにはかなり強引な力技が必要かもしれない。

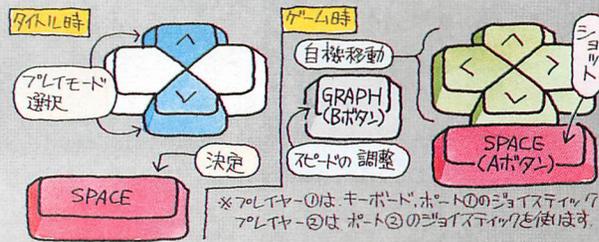
また、すべての柱を押したときに立つ柱の総数がレベル数になっているぞ。レベルは31まで選べるがじつは27までしか遊べない。P66の解説参照。　（ち）

↑そして、先のプレイにおける結果を表示。「COUNT」が柱を押しこんだ回数。「RESISTANCE」がもとに戻ってしまった柱の本数。「TIME」がクリアまでにかかった時間（60分の1秒単位で表示）

↑クリアすると、リズミカルに上下に伸びたり縮んだりする柱のデモが見られる。画面の下にはお祝いのメッセージが表示される

よける快感に酔いしれる横スクロール
GEAR ギア

by LNK

▶解説は63ページ

地球への帰路につこうとしたＧＥＡＲの前に突然立ちふさがった謎の物体…

これがタイトルだ。プレイモードを選んでゲームスタート

これは、ステージ1のボスキャラとの戦闘シーンだ。POWは耐久力、SPの横の＞はスピード（1～4）を表す

2Ｐモードのとき、青がAQUA-GEAR、赤がFIRE-GEAR

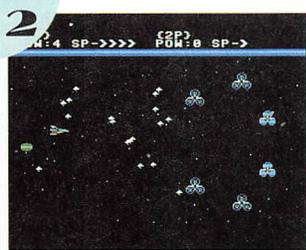
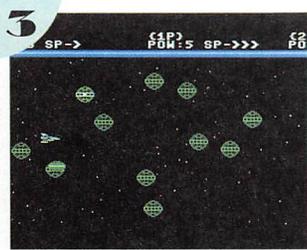
操作方法は１Ｐの場合はキーボードまたはジョイスティック１、２Ｐはジョイスティック２を用いる。Ａボタン（スペースキー）がショット、Ｂボタン（ＧＲＡＰＨキー）を押すとスピードが１段階ずつアップし、４段階を過ぎるともとにもどる。

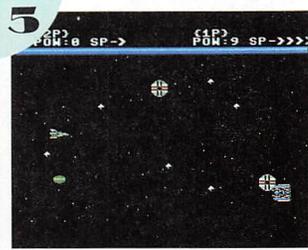
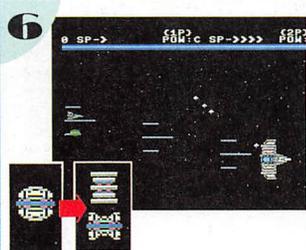
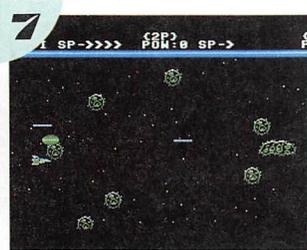
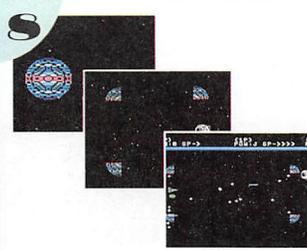
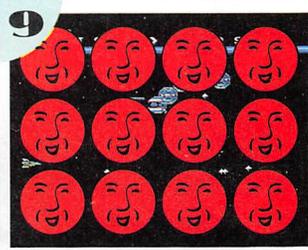
ＲＵＮするとオープニングのあと、プレイヤー数を決めてゲームスタート。無数に来る敵や敵の弾をよけ、なおかつ敵を破壊して突き進む。各ステージには手強いボスキャラが待ってるぞ。ただし、このゲームにはパワーアップがない。作者によれば、これは、純粋に弾をよける快感が味わえるシューティングゲームを作りたかったためとのことだ。ＰＯＷで示される耐久力が０になるとゲームオーバー。

１プレイヤーモードのときはオプションが付くが、２プレイヤーモードのときは同時プレイとなり、オプションは付かない。

ステージは全部で９ステージ、１～３がＥＡＳＹ（イージー）、４～６がＮＯＲＭＡＬ（ノーマル）、７～９がＨＡＲＤ（ハード）。最終のステージ９までクリアするのは至難の業。（イ）

ステージで新たに登場する敵キャラ

各ステージでのボスキャラとの戦いだ

2 点滅しているので２種類に見える

3 このへんまではかんたん

4 このシャボンダマはなかなか手強い相手だ

5 親玉を倒さない限りらちがあかない

6 増殖している途中のキャラとボスキャラ

7 ぞうりむしは気持ち悪いからきらいだ！

8 これはおもしろかったが目玉が気持ち悪い

9 やっぱり秘密。自力で見よう

※PAUSEキーを使いすぎるとゲームが正常に動かないことがあります。また、画面写真はPAUSEキーを押して撮影したため、画面の上部がゲーム中のものと異なっています。

料金受取人払

新宿北局承認

46

差出有効期間
平成5年9月
30日まで

切手不要
切手を貼らずにお出しください。

郵便はがき

169-00

(受取人)　107

東京都新宿北郵便局
私書箱第2009号
(東京都新宿区高田馬場4の2の38)

財団法人 電子技術教育協会
文部省認定 社会通信教育 パソコン講座
MSX・FAN④係

キミもプログラムが作れるようになる!

パソコン講座 MSX対応 無料送呈券 ★くわしい案内資料

⬇必要なことを書いたらスグ出してください!

MSX・FAN④係

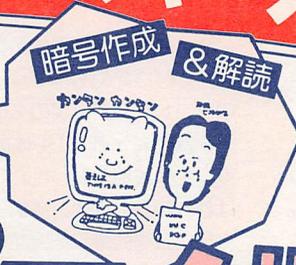
住所	□□□-□□ 都道府県　市区郡　(　様方)					
氏名	フリガナ	電話番号	市外番号	市内番号 ( )	番号	
		年齢	歳	性別	男 女 1・2	

RE　M819SR24Ø8

このハガキを今すぐポストへ!

(キリトリ線)

パソコン講座
MSX対応
ぜったい役立つくわしい案内資料がもらえる!
●見るだけでもぜったいトクする!
裏面に記入してすぐ出そう。
無料送呈!
このハガキを今すぐポストへ
(キリトリ線)

楽しい!
MSX対応
パソコン講座
★楽しいプログラムが思いのまま作れる!
★友だちがビックリする!
ニックネーム
投票集計
パソコン
サイコロ
面白い!
キミだけに教えちゃう!
暗号作成
&解読
300のプログラム
★プログラムが作れれば楽しさ100倍!
★グラフィックも思いのまま!
★自分で作ったプログラムで楽しもう!
★キミはパソコンを使いこなしているか?
買ってきたソフトで、ただ遊んでいるだけでは本当のパソコンに強い人間とはいえない。すぐあきてしまうし機械も本当に生かされていない。パソコンをやるなら何といっても自分でプログラムが作れるようになることがいちばん! その方法はあんがいやさしいのだ!
すぐ役立つ!
講座案内資料
無料送呈
左のハガキを今すぐポストへ!!
(財)電子技術教育協会
〒169 東京都新宿区高田馬場4-2-38
☎東京 03(3200)5713

目次

※①〜⑭はアンケート番号です。「マシン語の気持ち」は休載します。

ファンダム SCRUM

採用作品に対してファンダム班員たちの批評、酷評、ア〜ンド賞賛。今月は採用作品への各人の評価を公開するぞ。

ちえ熱の選考会レポート

「すみませ〜ん」。2月15日に行われた5月号の選考会にわたしは2時間も遅刻して登場。遅刻することで有名なMOROも定時に編集部に来ており、できる限り頭を低くして、編集部に入っていった。

今月の選考会にはファンダム班員6名に加え、ブライなどの巻頭ページを担当する「ささや」にも参加してもらった(暇そうだったから)。市販ゲームでもめったにほめない彼が、アマチュアプログラマたちの投稿作品に対してどんな評価をするのか、興味があるところだ。

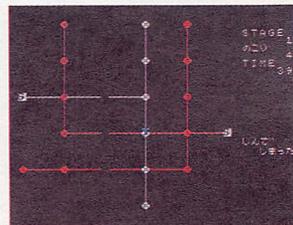
最近のファンダムに投稿される作品をみると、実用ソフトや、デモタイプの作品が増える傾向にあるようだ。

今月の選考会出品作品のなかで目に付いたのも、そういう実用ソフト(?)タイプのもの。

ＴＡＣＫＹ作の『生体周期占術』。生体周期(バイオリズム)とはわれわれの身体、感情、知性のリズムを的確に把握する科学的手法。これによって仕事、勉強、人間関係、恋愛感情、金銭の出入りのよしあし、事故、病気などの危険日をズバリあてることができるのだ。この作品では自分の生年月日をインプットし、次に占いたい年月をインプットすれば、その月の自分のバイオリズム曲線を画面に表示し、危険日を占ってくれる。また、RATOC作の『NEO TIMER』はＭＳＸの内蔵タイマーを利用したデジタル時計の作品であった。「アナログ時計のほうが作るのは難しい」とはコルサコフのひと言だ。

さて、先月で採用か否か宿題となっていた成川友仁作の『MESOPOTAMIA』は採用を見送ることに決まった。テストプレイヤーだったファジー鈴木がいうには、「はじめて見たときは、編集部一同、おおこれは光栄の新作か、と思ったほどビジュアル的にすぐれているが、いかんせん、独立した戦闘シーンがないのが最大の弱点。ゲーム全体が無機的で、数字の羅列で終わっているのが残念。もっと感情移入できる要素がほしい」とのこと。あれだけのゲームを作ってしまう成川クンのことだ。次の作品こそ期待して待っているぞ。(ちえ熱)

	作品名	作者	作品内容
I	WATER BALL	water ball	雲の上で雨粒が戦う２人対戦ゲーム。ジャンプするたびに雲が消えていく
I	空中戦	water ball	思う存分飛びまわりながら、相手とドッグファイトを行う２人対戦ゲーム
I	がんばれ！ あたり屋	木村大輔	向かってくる車をよけず当たりにいき、いくら稼げるか競うゲーム
I	NAWABALI	都島コン研とAIST	自機をカクカクと方向転換しながら操作する一風変わった生き残りゲーム
I	NEO TIMER	RATOC	いかにもデジタル時計らしいデジタル時計。デザインがグッド
I	このやろう！ ぶっとばすぞ！	しろいからす	人間(日頃、気に入らないヤツをだぶらせる)にむかって爆弾を落とすゲーム
N	THE SLALOM	Toxsoft	木をよけ旗の間を滑っていくスキーゲーム。スクロールがぎこちなかった
N	西洋弦楽器	KANU-SAN'92SOFT	ギターシミュレータソフト。45ページ下とディスク参照
N	前ゴンスペシャル	伊藤辰	６段重ねのだるま落としゲーム。発想はおもしろいが、動きが不自然
N	生体周期占術	TACKY	好きな月のバイオリズムを表示させることができる。文化際などで受けそう
N	電撃野郎Ａチーム	中江俊博	電線の上をすすみゴールを目指す。電流に触れるとアウト
N	RUSH UP！	阿部俊一郎	重力、助走のスピードを決めハイパー方式で坂道をかけ登る。なかなかハード
10	アシカの修業5	木内靖	アシカシリーズ５作目。エサを取りクラゲの編隊を突破するワンキーゲーム

イベント会場などでは盛り上がるだろうと思われる「RUSH UP！」。しかし、いまいち記録に対するこだわりが持てなかった

決まった順番に電気が流れる電線の上をゴール目指して進んでいく『電撃野郎Ａチーム』

『アシカの修業５』。サブタイトルは「In the Ocean」。グラフィックはすばらしいが、ゲーム性がそれにあっていなかった

★ファンダムへの投稿募集中！ 応募要項は81ページ

選考会集計結果BEST5！

今月は、見ての通り、「ちえ熱の選考会レポート」は2ページとなった。なぜこんなに広くなったのかというと、採用された作品(集計結果においてベスト5だったもの)に対して選考メンバー全員のえらそうなコメントを載せているからだ。

それぞれのコメントのバックに大きく入っている薄い数字は選考会時の評価点だ。しかし、よく見ると、評価点とコメントがちょっとくいちがっているものもあるよね。これは、評価点は選考会のときに付けるが(あたりまえ)、コメントは選考会の1週間以上もあとに書くので、選考会後、いろいろ作品をプレイしてみて最初のときの印象が変わってしまうことがあるからだ。だから、いちばん高得点の作品がいちばん優秀だってことにはならない。

選考員たちはいっぱしの評論家になったつもりで、採用作品に対して「ここがいいからこの作品は採用されたのだ」とか「この作品のここが不満」といった、ほめ言葉や、辛口の批評など、書きたいほうだい書いているが、それでは不公平なので、このコメントに対する投稿者、読者の反論などもファンダムスクラムでは待っているぞ。　　(ち)

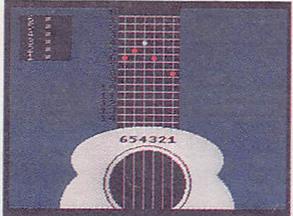
		GEAR 総計56点	ANTORM 総計52点	TRIANS 総計50点	EXCITING SHOOT 総計49点	マウスゲーム＃1 総計47点	FIELD RUNNER 総計47点
Orc	付録ディスク、FM音楽館担当者。千枚以上のCGをコレクションしている。	動きがていねい、シューティングゲームの面目躍如(めんもくやくじょ)ってとこです。難易度に難あり。	ヘビをゲームに使うのはよくあるけどミミズはあまり見ないです。ミミズは好きなのでよい(意味不明)。	テト○スやコ○ムスが苦手な僕でも連鎖反応でブロックが消えて、ゲームが結構楽しめます。目指せ1億点！	ボールの動きはよくつくってあります。投げる位置と強さのバランスの調整が今一歩でした。惜しい。	選考会で迷路の道幅が2ドットのところまでいきました。あとは、いいマウスがないとつらいです。	ジャンプしてよけると点数が下がってしまうという要素が、ゲームをうまく引き立てていたようです。
がまこ	ファンダムの投稿整理に欠かせない人物。趣味は競馬とオカリナだ。	なかなかいいんじゃないかな、でも惜しいのは敵キャラが多彩なわりに後半にならないと出てこないことか。	ミミズのスムーズな動きがこのゲームのすべて。でも本当にミミズがこんなに速く動いてたら怖いよう……。	ありがちだけどゲームとしてはよくできてるのでは。個人的にはデモが付いてるのが気に入ったところ。	演出がうまいよね。選考会ではコンピュータ操作のキャラもボコボコシュートをはずして笑ってしまった。	はじめはどうしてドットがこんなにちいさいのかわからなかったけど、面が進むうちに納得。うう、せまい。	このゲームはプレイしてみないとおもしろさがわからないかも。コースCはムズイぞ。BGMがあったらなあ。
コルサコフ	ファンダム班のファーザー。ときに優しく、ときに冷徹に、だいたい意地悪。	目立つし、いい作品だと思うが、スペースマンボウのほうがおもしろかった。コナミと比べるなって。	ゲームはともかくタイトルが新しくて気に入った。ANT(アリ)とWORM(ミミズ)の合成語だそうだ。	わたしのきらいなテトリスタイプだが、よくできているものはしょうがない。デモがすばらしい。	ボールの動きがこまやかなので、作者を見たら阿部俊一郎。動きと作者の名前だけで採用しようと思った	Orcの模範プレイを見ているとすごくおもしろそうだった。でも、ときどき壁をすりぬけるのがブー。	最初にゴール前の矢印を見たときは、パリの灯を見たリンドバーグの気分。もっとおもしろくなりそうだけど。
ささや	ゲーム攻略記事担当者。女と食い物にはスーパーマン的に目ざとく手が早い。	パッと見てグラディウスに似ているが、ゲームとしてはとてもいいできだ。ターボR専用というのが惜しい。	アリとミミズという設定がイヤだね。ミミズはアリを食べねえぞ！それを考えなければけっこう遊べるな。	今回のノミネート作品のなかで、僕が一番燃えたゲームだ。ただオリジナリティーが少し欠けているかな。	なんだかなあ、フリースローという発想はいいんだけど、キャラの動きがぎこちない。エキサイトねえ……。	ああ、なんかイライラしそうなゲーム。でもクリアできないと悔しいから、ついついやってしまうのだ。	画面が単純なのを除けば、いや、単純だからいいのか？　キャラがもう少し大きければよかったのでは。
ちえ熱	当コーナー担当者。みんながらこの表の原稿を、とりたてる使命を背負う。	こういう作風はファンダムには似合わない気がする。しかし、2人同時にプレイできるのがポイント。	逃げるだけのゲームはよく見るが、敵を誘導してやるという目的をもって、積極的にプレイできるのがいい。	ブロックの積み方、消し方、どれをとっても奥深いゲーム。ぜひ、みんなもこのゲームにはまってほしい。	ボールなどの動きが気持ちいい。しかし、ゲームはワンパターンになりがち。いかに飽きさせないか工夫が大事。	マウスで操作+迷路を解く。これは食い合わせが良くない。ツマヨウジでごはんを食べておもしろいか！	1コース、1コース別々にあるのではなく、A→B→Cコースと順にクリアしていくゲームのほうが私は好きだ。
にゃん☆	今月の「あかんベドラゴン」のプロテクトをはずした男。MSXより98が得意。	パワーアップなどがなく、やや物足りない感じ。でも、全体的に良くできていますからそのへんを考慮しました。	アリを追いかけるミミズの動きが、おもしろく表現されていて、それで1画面というのがポイントでした。	よくあるコラムスなどをまねしたというのがマイナス要因ですが、それなりに遊べるようですので。	ボールの跳ね返る動きと、プレイヤー位置とパワーの関係が不自然だったので、ちょっと厳しくなりました。	内容はいまいちなのですが、あのプログラムの短さで、迷路を作っているという点を評価しました。	そこそこおもしろいと思うのですが、プログラムの長さと内容を考慮すると、もう少しというところです。
MORO	スーパービギナーズ講座担当者。たまに編集部にきて、麻雀をして帰る。	テクニック、完成度ともに優秀だが、スコアがない、難易度が高すぎるなどゲームとしての楽しさが乏しい。	ミミズの動きは評価できるが、この手のアイデアの作品はよくある。プログラム面での期待を含んだ点数にした。	点数は見た目のもので今なら9かな。意外に奥が深く、遊べた作品。4880万点を超えたが作者に勝てたかな？	バランスのとれた良くまとまった作品。選考会でのCOMの動きが良く、乱数のみとは思えなかったが。	新鮮さのある作品で、アイデアを買って点数を付けた。マウスの普及率が低いころには採用されなかったかも。	辛い評価だが、動きと操作性、判定の甘さからこの点数を付けた。見た目も内容もおもしろいとは思えなかった。

【審査点案内】　9点以上＝絶対採用！　8点＝ぜひ採用したい　7点＝採用してもいい　6点＝採用レベルの作品だ　5点＝わからない　4点＝やめたほうがいい　3点以下＝採用は阻止したい

コルサコフの のせちゃえ、いれちゃえ

西洋弦楽器

GUITAR. FS5

MSX 2/2+VRAM64K要♪byKANU-SAN'92 SOFT

↑古い話だが、故・手塚治虫の「おむかえでゴンス」かヒョウタンツギをほうふつとさせる。そのうえ、こういう体型の男がかつて編集部にもいたなあ、などとむかしのことを思い出させる「西洋弦楽器」の画面

FM音源のギターの音は6声のコードで聴くと、思ったよりもナイロン弦のギターの音に似ているので、ちょっとびっくりした。

この作品、キーの反応が悪いためか、選考員にギターを弾く人が少ないためか、支持したのはわたし1人で、全体的に評価は低かった。それでブツブツいっていると、いつのまにか、ちえ熱のやつがこんなコーナーを作ってしまった。

『西洋弦楽器』は、見た目どおりのギターシミュレータ。2月号の『トランペットの調べ』に比べると、ちょっと落ちるが、目指す方向はたいへん好ましい。

■使い方

弦の上にある赤丸をセットしてスペースキーを押すと、赤丸の位置を指で押さえたのとおなじ音が出る。赤丸は、白丸になっているときにカーソルキーで上下に動く。カーソルキーの左右を押すと、白丸のある弦が変わる。

F1～F9にコードがプリセットされていて、たとえばF1を押すとC、F2を押すとEm、以下、Am、Bm、D、G、F、F♯m、Eの各コードのポジションが瞬時に押さえられる。逆に、なにか音を出してからF10を押すと、そのときの音名が左上の表示部に表示される。

スペースキーを1回押すとけっこう長いあいだ鳴るが、押しっぱなしだとちょっと刻む感じになる。かんたんな弾き語りはできそう。

また、赤丸は上のほうに押しやると消え、その弦の音は出なくなるので、コード以外の演奏も理論的にはできる。『禁じられた遊び』だって、出だしだけは弾けた。このノリを発展させて、1本1本の弦をもっとうまく操作できるといいのにね。　　(コ)

打ちこむ方へ

従来使用してきた「スーパーチェックサムプログラム」と「確認用データ」は、現在、掲載していませんが、テープユーザーの方のなかでご希望の方に「ファンダム」に掲載している主なプログラムとFM音楽館の全プログラムの、確認用データおよびスーパーチェックサムプログラムのリストを差しあげます。62円切手を添付した返信用封筒を同封して、〒105　東京都港区新橋4－10－7　TIM　MSX・FAN編集部「5月情報号確認用データ」係まで。

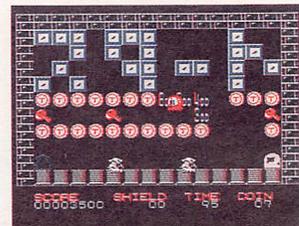
ファンダムの募集要項が変わった

冬から春に季節はかわり、衣替えの時期だ。ファンダムも重くなってきた従来のシステムを脱ぎ捨て、新たなシステムを着ることになった。先月の4月号の投稿募集要項のページで、ファンダムの募集要項がいままでと変わっていたことに気づいてくれたかな？

付録ディスクにファンダムのプログラムがすべて収録され、ディスクユーザーはプログラムを打ちこむ必要がなくなった。それならプログラムの長さにこだわらなくてもいいのではないか、画面数の枠組はリストを不要に見にくくしたり、作品の完成度を阻害したりしていないか。これは以前からファンダムで思案していたことだ。これを新システムに反映した。

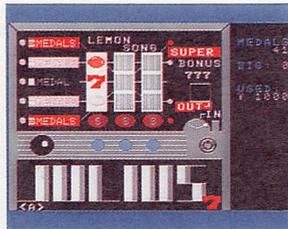
今までのシステムは廃止され、新たに「1画面部門」、「一般部門」、「D部門」の3部門を設けることになった。「1画面部門」はいままでの1画面タイプと募集内容はまったくおなじ。「D部門」は今月採用された『GEAR』みたいに、BASICリストの形では掲載が不可能な作品などの、受け付け部門だ。残る「一般部門」は先の両部門以外の作品の受け付け先となる。詳しくは81ページのファンダムへの応募要項を読んでね。

また、新システムにともなって奨励賞のほうも変わった。今までの季間奨励賞のかわりに「ちえ熱賞」、FP部門奨励賞のかわりに「TIM大賞」となる。「ちえ熱賞」がファンダムに初登場してきた新人作者に対して、「TIM大賞」は優秀な作品に対して贈られる賞だ。

ところで、プログラムを打ちこんでいる人も約10パーセントいるので、入力しやすく、かつ簡潔なプログラムであってほしい、という気持ちは変わらない。あくまで、プログラム作品だということを忘れずに。　（ち）

投稿作品新着分から、タコ＆イカシリーズ第3弾！　OFUKO作『タコ＆イカ～竜の住む魔城篇～』。この作品は6つのファイルから成る。これまでファンダムでは敬遠気味だった大作、超大作も大歓迎だ

情報局　『JULIUS7』の鑑賞モード

ファンダムスクラムあてに投稿されてくるハガキに「家族全員で『JULIUS7』(1992年3月号掲載)を楽しんでプレイしています」という内容のお便りを見かけた。それには「32767枚までメダルが稼げる改造法」も書いてあったが、これは今月保留します。それにしても、JULIUS7にはまっている人は多いのかもしれない。

今回、村瀬昭一さん（東京都・32歳）が送ってきてくれたのは、そんなJULIUS7を鑑賞モードで楽しむ方法だ。やり方は、RUNしてグラフィックを描画中に〔ESC〕キーを押し続けてゲームスタートを待っていればOK。カーソルキーでリールを止めたりしなくても、ただ見ているでけでコンピュータが勝手にゲームを進めていく。また、グラフィックを描画中に〔SELECT〕キーを押し続けていると、モードの設定をすること（カーソルキー上で変更、スペースキーで決定）が可能だ。　（ち）

パチスロ同様根強く幅広い人気のある本格的パチスロシミュレータ『JULIUS7』

質問箱　MS-DOSとかMS-Cってなに？

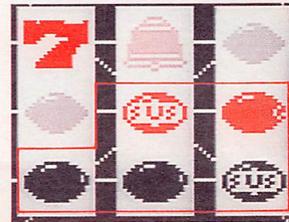
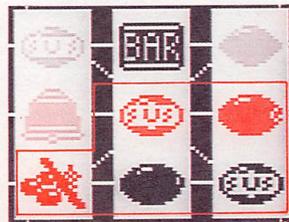
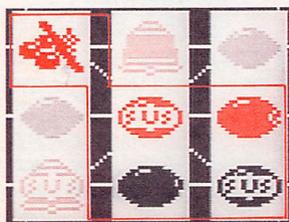
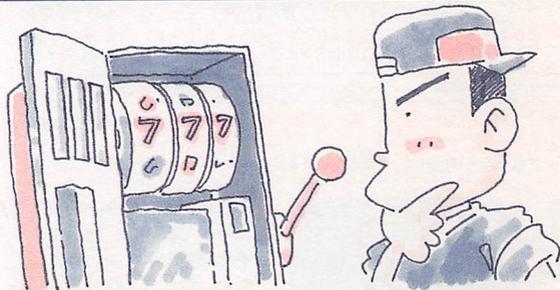
Q 最近、MS－DOSとか、MS－C入門とかの本が売っているけど、これはMSXの本なのですか？
（東京都・小川将／11歳）

A MSXの本ではないが、MS－DOSというのはマイクロソフト社の開発した有名なDOSのことで、CPUに8086シリーズを使っている世界中のコンピュータで使われている。PC98などではこれがないことには、なにもできない。ではMSXにはまったく関係ないかというとそういうわけでもない。MSXのディスクはMS－DOSとディスクのフォーマットが同じなので、720KBでフォーマットされたディスクを読み書きできる。プログラムは無理だがデータくらいならば共有することが可能だ。

またMS－CとはMS－DOS上で動作するC言語のことだ。使用するには最低限ハードディスクに数MBもの空き容量が必要で、快適に使うならばメモリも数MBは必要だという。個人で使うにはちょっと高級なC言語らしい。米国国家規格ANSIに準拠している関数ならばたいていの場合どのC言語でもサポートしているので、MS－Cの本などはMSXのCを使ってプログラムを作るときには、少しくらいは参考になるかも知れない。　（に）

情報局　ごめんなさい。『JULIUS7』のリーチ目の間違い

「『JULIUS7』(1992年3月号掲載)のリーチ目がおもいっきり間違っています。正しくは、中リールおよび右リールの中段にオレンジ、下段にプラムの組み合わせで、8枚小役がそろったときです。また各リールの大きなスベリもボーナスの可能性があります」というハガキをJULIUS7の作者から受け取りました。確認したところ、たしかに3月号で遊び方の説明のリーチ目のところが間違っているのが判明しました。

大ボケかまして申しわけありません。作者のLEMON　SONG SOFT、読者のみなさんにおわびして訂正します。下に正しいリーチ目を掲載してあります。赤線内のようなパターンが現れたら、レギュラーボーナスやビッグボーナスが近いしるしです。がんばってください　（ち）

質問箱 トリガーの連続入力を防止したい

Q トリガーの連続入力を防止したいのですが、どうすればいいんですか？　どんな方法があるのですか？

（東京都・矢代真／14歳）

A トリガーの連続入力を防止する方法には、２つの方法がある。

まず、１つ目の方法として、トリガーの入力があったら入力が終わるまで待つというもので、たとえばメッセージを読み終わったらスペースキーで次のメッセージが表示される、などというときに使用すると有効な方法だ。入力待ちのあとに、入力の終了待ちを行えばいいのだ。

もう１つは、変数を使って入力を受け付けるかどうかを判定するやり方で、前述のやり方とは逆に、入力が終了するまで待つことがないので、別の処理をしながら連続入力を防止できる。

この方法での変数の使い方にはいろいろあるが、たとえば、

```
S=T:T=STRIG(Ø):IF S=Ø THEN IF T=-1 THEN～
```

のようにすると、連続入力が防止される。この用例では、変数Ｓへの代入文の位置と、先にＳの判定を行うのがポイントになる。

状況に合わせて選ぼう。（M）

質問箱 グラフィック画面でINPUT文を使いたい

Q ゲームをＳＣＲＥＥＮ５で作っているのですが、プレイヤーが名前を入力するところで、「ＩＮＰＵＴ文」を使うとそのとたんにテキストモードにもどってしまいます。グラフィック画面でＩＮＰＵＴ文は使えないのですか。（兵庫県・ぴかっと／14歳）

A 結論からいうと、グラフィック画面でＩＮＰＵＴ文は使えません。強制的にテキストモードになってしまうからです。でも、おなじようなことをグラフィック画面でやる方法はあります。

まず、ＩＮＰＵＴ文の働きは、
①入力待ち（リターンキーまで）
②入力されたものの表示
③入力されたものを変数に入れる

の３つです。これを、ＩＮＰＵＴ＄（ｎ）という関数（ｎは入力待ちする文字数）を使って次のように実現することができます。

```
1Ø SCREEN5
2Ø OPEN"GRP:"AS#1
3Ø D$=INPUT$(1)
4Ø PRINT #1,D$;
5Ø A$=A$+D$
6Ø IF D$<>CHR$(13) THEN 3Ø
```

まだ細かな部分が不十分ですが、いちおうこれで「ＩＮＰＵＴ Ａ＄」に近いことができます。（コ）

質問箱 ファイルを整理したいのですが…

Q フロッピーディスク等で「ＦＩＬＥＳ」を実行したとき、当然ファイルがズラズラと表示されるわけですが、ここでいつも疑問に思うことがあるのです。それはファイルの順番です。ファイルがバラバラになっていると見づらいので、整理したいのですが……。何とかならないものでしょうか。（茨城県・酒出智之／16歳）

A ファイルの順番をディスク上で並べかえるコマンドはないので、ちょっと難しい。ＭＳＸ上で実現するには、ＭＳＸがファイルをどのように管理しているのかを、知る必要がある。またディスクの読み書きの知識も必要になる。

ＦＩＬＥＳとしたときに表示されるファイル名は、２ＤＤフォーマットのディスクの場合、セクタ７～13に書かれていて、その先頭から１つのファイルにつき32バイトずつ使われている。32バイトの内訳はファイル名、拡張子、ファイルの大きさ、セーブされた日付、ファイルの開始クラスタ、ファイルの属性などだ。

この順番は入れ替えても特に問題はない。ファイル名は32バイトの先頭から８バイト、そのあと拡張子が３バイト、これを見ながら32バイトずつ入れ替えてやればよいのだ。セタクの読み書きの方法はここでは教えられないが、知っていれば試してみるとおもしろい。なお、ディスクを壊すおそれがあるので、バックアップをとってから実験しよう。（O）

ショート講座 BGMを鳴らしたい その2

今月の目的は「ＢＧＭがないプログラムに、一応ＢＧＭをつけてみる」ことだ。ＢＧＭをつけるためのプログラムは４月号で掲載された、『PEGUINGS』を選んでみた。

まず、最初に考えることはＢＧＭの曲を何にするかだ。最新のヒットナンバーをＢＧＭにしたいところだが、ちょっと無理なので『チューリップ』の前半部分だ。それでは、４月号付録ディスクから『PEGUINGS』をロードしてくる。「細かく交互に実行すること」と前に教わったことをふまえて、次のプログラムを加えてみた。

```
5 ON INTERVAL=6Ø GOSUB 1ØØ:INTERVAL ON
1ØØ PLAY"V15L4CDERCDERGEDCDED":RETURN
```

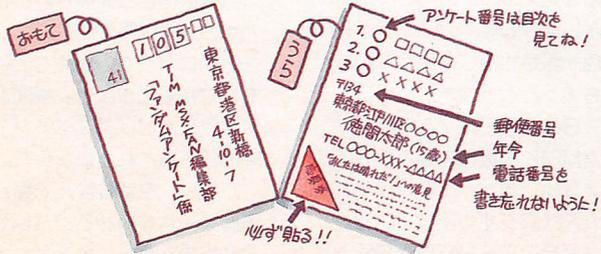
これで１秒間隔ごとに行100のＢＧＭルーチンを実行するようになった。ＲＵＮしてみると、音は鳴るのだがペギングが動かない！　そこを偶然通りかかったＮＯＰ（元Ｍファン編集スタッフ。プログラムの達人である）に原因を聞いてみた。原因は割りこみ間隔が短いところにあるという。行100の「：ＲＥＴＵＲＮ」をとり、

```
RUN 1ØØ
```

と打ちこむと、約７秒音楽が流れた。この時間と割りこみ間隔をおなじにすることが大事。よって、「ＩＮＴＥＲＶＡＬ＝42Ø」になおすとＢＧＭを鳴らしていても、ペギングは動くのだが……。まだ問題がありそうだ。

（次号につづく）

ファンダムアンケート大募集

「今月のファンダムでためになった２色記事のベスト３」をハガキに書いて送ってください。下のハガキの書き方をよく見てね。また、「あしたは晴れだ！」の今月のテーマに対する意見も書いてくれるとうれしい。しめ切りは４月末日。抽選で10名にオリジナルグッズをプレゼントするよ。

■アンケート集計結果（３月号）

それでは、３月号の集計結果を発表しよう。３位は「アルゴリズム甲子園」、２位は「あしたは晴れだ！」、１位は「スーパービギナーズ講座」でした。

■ハガキの書きかた

【３月号ファンダムアンケート当選者発表】〈青森県〉志賀政則〈埼玉県〉海藤修〈東京都〉石神健・小林一樹〈神奈川県〉酒井太良〈滋賀県〉柴田一浩〈大阪府〉花房健・寺嶋義信〈福岡県〉諌山貴由・江上仁

スクラムへの投稿募集

当スクラムでは、以下の各コーナーでのハガキによる投稿を募集している。

●質問箱＝読者から寄せられた質問にお答えしている。プログラムがうまく動かないときや、知りたいテクニックがあるときなど、広く質問を受け付けている。解答はそのつど適任者がおこなう。

●情報局＝掲載プログラムの改造法やウル技、バグ情報、読者へのメッセージなどを募集。掲載者にはMファン特製テレカを贈呈。

●１行プログラム＝そのものずばり、たった１行のリストでできたプログラム。ゲーム、ツール、CGなんでもOK。こちらも掲載者にはMファン特製テレカを贈呈。

●あしたは晴れだ！＝７月号のテーマ「ＭＳＸの市場拡大をねらう」について、みんなの意見を大募集（しめ切りは４月末日）。また、「あしたは晴れだ！」のテーマ案も同時に募集中。疑問に思っていることや、いろいろな人の意見をききたいことなどをハガキに書いて送ってほしい。意見とテーマの採用者には記念品を贈呈する。どしどし、送ってきてね。

あて先は、Mファン編集部「ファンダムスクラム・○○○」係まで（○○○に各コーナー名を入れる）。住所・氏名・年令・電話番号も忘れずに。アンケートハガキのメッセージ欄でもOK。ただし、コーナー名を明記すること！

ファンダムアンケート⑤ 応募券

超初心者 Super Beginners' 講座

スーパー ビギナーズ

第17回
グラフィック入門その5

付録ディスク

→P116の「スーパー付録ディスクの使い方」参照

MSX1はVRAMが16Kしかなかったのに、なぜ、MSX2以降の機種ではVRAMがどーんと増えたか知っているかな？　もっと自由に色が使えるように、SCREEN5以降の画面が用意されたからなんだ。

グラフィックとの接し方

今回は、「それほどCGなどに興味はないが、MSXで絵を描くとは、いったいどんなものなのだろう」という、ほとんどグラフィック未体験者のために、グラフィック画面との接し方について、紹介しよう。

ただし、SB講座はCG講座ではないので、うまいグラフィックの描き方などは教えられない。あくまで、自分の手でプログラムを組んで、グラフィック画面を使ってみるための手ほどきにすぎない。そもそもわたし自身、CGは苦手なほうなのだ。

■グラフィック画面のいろいろ

グラフィック画面とひとくちにいっても、それぞれ特徴を持った画面がいくつもある。

そのなかでも、SCREEN2〜4までの画面と、SCREEN5以降の画面では、大きな差があるのだ。

とはいうものの、いったいどれくらいの差があるのだろうか。

まず、SCREEN2〜4では使えないが、SCREEN5以降なら使える命令がある。

グラフィックの複写や重ね合わせなどで威力を発揮するCOPY命令や、複数の画面を扱うことができるSETPAGE命令などが、まずあげられる。

また、命令自体はあるが、その機能に差があるものがある。

PAINT命令で塗りつぶすとき、SCREEN2〜4では枠と同じ色でしか塗ることができなかったが、SCREEN5以降では違う色で塗ることができる。

さらに、LINE命令などで、SCREEN5以降ではロジカルオペレーション(論理演算)を使うことができるので、グラフィックの反転や特定の色以外の塗りつぶしなどができておもしろい。

これだけでもSCREEN5以降のほうがグラフィックを扱うのに、いろいろできて便利なことがわかる。

■おすすめはSCREEN5

ところで、SCREEN5以降なら、どの画面でもグラフィックが扱いやすいかというと、そうでもないようだ。

MSX2では、SCREEN5〜8の4つの画面が使えるが、それぞれの画面モードの特徴と使いやすさについて紹介しよう。

【SCREEN5】

特徴がないように思われるくらい標準的なグラフィック画面。

横256ドット×縦212ドットの画面構成で、色はパレット16色を自由に使うことができる。

ページは4(VRAM64Kでは2)ページ使用可能なので、アニメーションやCOPY命令を駆使したゲームなどでよく使われている。扱いやすく、グラフィックエディタなどのツールも多い。

【SCREEN6】

特徴は、パレット16色のうち、たったの4色しか使えない反面、横のドット数が512ドットとふつうより細かくなっていること。グラフや文字を表示するのにはいいかもしれない。ページが4(VRAM64Kでは2)ページあるので、もしかしたら使い道があるかもしれない。

【SCREEN7】

この画面もSCREEN6とおなじく、横のドット数が512ドットと細かい。ただし、パレットは16色を自由に使える。

CGを描くのには向いている画面のようで、投稿の大半はこの画面のものだが、意外と対応しているグラフィックエディタは少ないようだ。

SCREEN6もそうだが、横のドット数が細かいので、RGB入力のモニターでも縦の線が細くて見づらいのが難点。

【SCREEN8】

特徴は256色が自由に使えること。色数が多いのはいいが、0〜255の色コードと色との対応を覚えるのがめんどうだし、パレットもなく、スプライトの色が固定16色しか使えないなどちょっととっつきにくい。

SCREEN7と8は、VRAM64Kの機種ではふつうは使えない。また、ページはそれぞれ2ページずつ使用できる。

SCREEN5以外の画面は状況に合わせて使用したほうがいい。また、SCREEN6と7では横のドット数が倍になっているが、スプライトの座標は変わらないので注意が必要だ。

■グラフィックとの接し方

プログラムでグラフィックを扱うには、2つの方法がある。

1つは決められた絵を作成するプログラムで、ゲームの背景やAVフォーラムのビジュアル作品がそのたぐいだ。

もう1つはエディタなどで、グラフィックを作る手助けをするプログラムだ。

グラフィックに慣れるいちばんいい方法は、エディタを自作することだと思う。グラフィック命令の機能も覚えられるし、処理の組み方もいろいろあって力が付くので、ぜひ挑戦しよう。

■ちょっとした注意事項

グラフィック画面を扱うとき、注意してほしいことがある。

SCREEN命令で画面モードを設定すると、自動的にCLSが実行されること。CLSが実行されると、画面が周辺色で塗りつぶされるので、画面モードを変えてから周辺色を設定するときはCLSを実行しよう。

ページ1以降の画面を使うときもプログラムの始めでCLSをして初期化しよう。画面モードを変えただけではページ1以降はCLSされないからだ。

パレットを切り換える場合、画面モードが変わるとパレットが初期化されるので注意しよう。

SB進路相談

【3月号のフォロー】3月号で掲載した「MAKEDATA．BAS」の使用方法について、多くの質問電話や質問ハガキがあった。そのつど詳しく説明していたのでは大変なので、分かる人には分かる、という程度で答えていたが、やはりものがものなだけに、きちんと誌面で答えなければいけない。そこで今月のSB講座では、MAKEDATA．BASで利用できるグラフィックが作れる、サンプルリスト1を掲載した。やり方は、まず行100からのDATA

プログラムで絵を描く

プログラムで絵を描くというのは、文字通りプログラムリストにあるグラフィック命令によって、画面に絵を表示するということだ。だから、あらかじめ、どのような絵にするか決めておかなければうまくいかないし、どんな絵にするかによって、プログラム中で使用される命令も変わってくる。単純なパターンや背景を使うときは、プログラムで描いたほうがいい場合が多いのだ。

■リスト1　パターン作成プログラム

```
10 SCREEN5:COLOR15,Ø,Ø:CLS
20 FORY=ØTO15:READ A$
30 FORX=ØTO15
40 C$=MID$(A$,X+1,1)
50 C=VAL("&H"+C$)
60 PSET(X,Y),C
70 NEXT:NEXT
80 IFSTRIG(Ø)=ØTHEN8Ø ELSEEND
90 COPY(Ø,Ø)-(15,15)TO"SAVE     .GRP":END
100 DATA ØØØØØ888ØØØØØØØØ
110 DATA ØØØØ888888ØØØØØØ
120 DATA ØØØØ8888888ØØØØØ
130 DATA ØØØØ8B88888Ø8ØØØ
140 DATA ØØØØ8B4B888ØØ8ØØ
150 DATA ØØØØØB4BB88ØØ8ØØ
160 DATA ØØØØØBBB88Ø88ØØØ
170 DATA ØØØØØØ777ØØØØØØØ
180 DATA ØØØ7447744ØØØØØØ
190 DATA ØØØ74444444ØØØØØ
200 DATA ØØØ74444444ØØØØØ
210 DATA ØØØ7444444FØØØØØ
220 DATA ØØØØ7447FF4ØØØØØ
230 DATA ØØØØØ7744444ØØØØ
240 DATA ØØØØCC44444CØØØØ
250 DATA ØØØØCCC444CØØØØØ
```

■プログラム解説

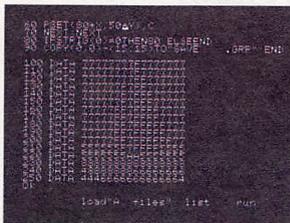
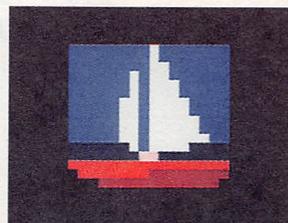
10　画面モード設定／画面の色設定／画面消去⇒画面が背景色(黒)になる
20　Y座標用ループ開始／パターンデータ読みこみ
30　X座標用ループ開始
40　読みこんだパターンデータを、X座標の増加とともに、左側から1文字ずつ取り出す
50　取り出した文字を数値に変換
60　指定座標に点を表示
70　X座標、Y座標のループ閉じ
80　スペースキーが押されるまでこの行を繰り返し、押されたら終了する
90　画面に表示されたグラフィックをディスクに保存して終了する
100〜250　パターンデータ

■使用方法

このリスト1は、あらかじめデータのところに示されたパターンを、画面に表示するプログラムだ。データは、16進形式の文字列データで、それぞれ1文字で1つのドットの色を表す。

プログラムで絵を描くには、この他にも、DRAW命令やLINE、CIRCLE、PAINTなどの命令もあり、これらはいずれ紹介しよう。

行80を削除すれば、作成したパターンをディスクに保存してくれる。ちなみに、保存したパターンは、3月号で付録ディスクに収録した「MAKEDATA. BAS」で使用できる。

※付録ディスクに収録されています
ファイル名SAMPLE－1．SB5

⬆行100以降のデータをいろいろ変えてみよう。たとえばこのようにすると……

⬆どこかでみたような絵だが、こんなパターンのグラフィックが表示されるのだ

ツールなどで絵を描く

プログラムではどうやっても描けそうもない絵、たとえばアドベンチャーゲームに出てくるCGなどは、とてもプログラムでは描けない。こういった絵は、グラフィックエディタなどのツールを使って描くのがふつうだろう。使う人から見れば、直接画面に絵を描くようなものだけど、プログラムから見れば間接的に絵を描いているわけだ。

■リスト2　簡易線画ツール

```
10 SCREEN5,Ø:COLOR15,Ø,Ø:CLS
20 SPRITE$(Ø)="みたタ♠":C=15
30 'on key gosub,,,,,,,,2ØØ,3ØØ:GOSUB12Ø
40 A=PAD(12):XX=X:YY=Y
50 X=X+PAD(13):IFX<ØTHENX=Ø ELSEIFX>255THENX=255
60 Y=Y+PAD(14):IFY<ØTHENY=Ø ELSEIFY>211THENY=211
70 A=VAL("&H"+INKEY$):IFA>1THENC=A
80 PUTSPRITE Ø,(X,Y),C,Ø
90 IFSTRIG(1)THENLINE(XX,YY)-(X,Y),C
100 IFSTRIG(3)THENCLS
110 PUTSPRITE Ø,(X,Y),C,Ø:GOTO4Ø
120 FORI=9TO1Ø:KEY(I)ON:NEXT:RETURN
130 FORI=9TO1Ø:KEY(I)OFF:NEXT:RETURN
200 ' F9 ｷｰ ｻﾝﾌﾟﾙ:ｶﾞﾒﾝ save ――――――
210 GOSUB13Ø:BEEP
220 BSAVE"SCREEN5 .GRP",Ø,&H69FF,S
230 GOSUB12Ø:RETURN
300 'F1Ø ｷｰ ｻﾝﾌﾟﾙ:ｶﾞﾒﾝ load ――――――
310 GOSUB13Ø:BEEP
320 BLOAD"SCREEN5 .GRP",S
330 GOSUB12Ø:RETURN
```

■プログラム解説

10　画面初期化
20　カーソルのスプライトパターン定義／表示色設定
40　マウスから座標データ読みこみ／カーソルの座標保存
50〜60　カーソルの座標計算・調整
70　キー入力／入力により表示色変更
80　カーソル表示
90　左ボタンが押されていれば、表示色で線を描く
100　右ボタンが押されていれば画面を消す
110　行40へ飛ぶ
30、100〜　下を参照

■操作方法

これはかんたんな線画ツールで、マウスで使用する。左ボタンで線を引き、右ボタンで画面を消す。2〜9とA〜Fを入力すると色を変更できる。

また、行30の「'」を消すと、F9キーでグラフィックをディスクに保存し、F10キーでディスクからグラフィックを読みこめるようになる。

F1キーなどに色コードを、KEY1,"C232C68986"などとして登録しておき、実行中にそのファンクションキーを押したまま、線を引くとおもしろいぞ。

こういったエディタなどのプログラムは、使う人が絵を描くための手助けをするものなので、間接的に絵を描いているといえるだろう。

※付録ディスクに収録されています
ファイル名SAMPLE－2．SB5

⬆ターボRの高速モードで描いたほうが、きれいな線が描ける

SB進路相談　文を、作成したいスプライトの色付きパターンデータに変える。データは16進数形式の文字列になっていて、それぞれ1文字が1つのドットの色に対応している。つぎに行80にある「END」を消して実行する。行80そのものを消してでもいい。すると行90にあるCOPY命令によって、作成したグラフィックが「SAVE．GRP」というファイル名でディスクに書きこまれるので、あとはMAKEDATA．BASのプログラムを実行すればOKだ。

SCREEN5のVRAM

VRAMなんて聞くと、うえ～っと思う人も多いだろう。

わたしも過去にそういう経験がある。多色刷りはおろか、グラフィック画面に文字を表示する方法も知らなかったころ、VRAMという文字を見ると、読み飛ばしてしまっていた。

しかし、そのために、スプライトのゴーストや、パレットやグラフィックがうまくセーブされずに泣いた経験がある。

あーだこーだやって、結局わからなくて投げ出したプログラムがいくつあったことだろう。

VRAMをよく理解していれば、そんなくやしい思いをしなくて済んでいたのは事実なのだ。

■グラフィックの保存

画面に描いたグラフィックをディスクに保存するとき、方法は2つある。

1つはCOPY命令を使って行う方法で、前ページのリスト1の行90のような使い方をする。

始めに指定している2つの座標は、LINE命令とおなじように、その座標を結ぶ線を対角線とする長方形の部分を、ファイルとして保存するのだ。

もう1つの方法はBSAVEを使ったやり方で、リスト2の行220のように、VRAMのアドレスで指定する。

BSAVEで保存する場合、パレットやスプライトパターンなども一緒に保存することができるので、パレットを切り換えていたり、スプライトパターンも保存したいときには便利だ。

このアドレス指定を面倒臭がってはいけない。なんでも全部保存すればいいと思っていると、わたしとおなじ目に会う可能性がある。

SCREEN5のVRAMについては下で詳しく説明しているので、必要な部分がきちんと保存されるように、アドレスをよく調べて指定しよう。

■SCREEN5のVRAM構成

SCREEN5のVRAMは、各ページごとに下で紹介している5つの領域で構成されている。また、初期状態ではページ0の先頭アドレスが0になっているが、SETPAGE命令でアクティブページを切り換えたあとでは、アドレス0はそのページの先頭アドレスに変化しているので注意しよう。

各テーブルの説明

●パターン名称テーブル

●アドレス：&H0000～&H69FF
●内容　：画面の各ドットのカラーコードを保存している領域
●説明　：この領域が、画面に表示されるグラフィックそのものを保存しているところだと思っていい。だから、BSAVE命令でグラフィックをディスクに保存するときは、このアドレスの部分を指定すればOKだ。データの内容は右図のように、1バイトで横に並んだ2ドットを表し、画面左上の位置から右へ、右端までいくと1ドット下へ、というように並んでいる。

上位4ビット	下位4ビット
奇数ドットの色	偶数ドットの色

●スプライトカラーテーブル

●アドレス：&H7400～&H75FF
●内容　：各スプライト面の1ラインごとの色データを保存している領域
●説明　：前回まで紹介していたスプライトモード2で使用される領域で、COLORSPRITE$で設定したデータの内容が保存される。スプライト面0～31のそれぞれに対し、16バイトずつ割り当てられていて、スプライト面0のものから順に並んでいる。8×8ドットのスプライトを使用していたり、スプライト面全体に設定しても、16バイトの割り当ては変わらない。

●スプライト属性テーブル

●アドレス：&H7600～&H767F
●内容　：各スプライト面に表示されるスプライトの情報を保存する領域
●説明　：各スプライト面ごとに、4バイトずつ割り当てられており、表示されるスプライトのパターンの番号や、その座標が保存される。4バイト目の未使用部分は、スプライトモード1のときはカラーコードとなっているが、スプライトモード2では、前述のスプライトカラーテーブルで色の情報を管理しているので使用されない。その他の部分はスプライトモード1と同様の働きをしている。

+0	スプライトのY座標
+1	スプライトのX座標
+2	スプライト パターン番号
+3	スプライトの色

●パレットテーブル

●アドレス：&H7680～&H769F
●内容　：各パレットの成分の情報が保存されている領域
●説明　：パレットコード0～15のそれぞれにつき、2バイトずつ割り当てられている。データの内容は右図のように、1バイト目は赤と青の輝度、2バイト目が緑の輝度となる。パレットを切り換えて作成したグラフィックを保存する場合、このアドレスの内容も含めて保存しておけば楽だろう。ただしこの領域はあくまで内容が保存されているだけなので、パレットをこの領域の内容で切り換えたいときは、COLOR=RESTOREを実行する必要がある。

		3ビット		3ビット
+0	0	赤の輝度	0	青の輝度
+1			0	緑の輝度
				3ビット

●スプライトジェネレータテーブル

●アドレス：&H7800～&H7FFF
●内容　：各スプライトのパターンデータが保存されている領域
●説明　：この内容はほかの画面モードのときと同じで、各スプライトのパターンデータが保存されている。データは8×8ドットのスプライトなら、8バイトずつ256パターンぶん、16×16ドットのスプライトなら、32バイトずつ64パターンぶんが保存される。この領域に限らないが、これらの領域は各ページごとにあるので、おなじスプライトを別のページで使用するときなどは、そのときどきでスプライトパターン定義をする必要があるので注意しよう。

VRAMマップ(ページ0)

アドレス	領域
&H0000～&H69FF	パターン名称テーブル
&H7400	スプライトカラーテーブル
&H7600	スプライト属性テーブル／パレットテーブル
&H7800～&H7FFF	スプライトジェネレータテーブル

SB進路相談

【SB進路相談への質問、受け付け中】このコーナーではSBの諸君が抱いている素朴な質問に答えていこうと思っている。「今月の記事の××がわからない」とか、「この命令はどういう意味か？」など、頭を抱えるくらいなら、SB進路相談まで送ってみよう。ただしハガキが届いてから誌面で答えられるまで少し時間があくので、出しっぱなしにしないで、手当たり次第に調べてみよう。それがSB脱出への第一歩になるからだ。

マウスゲーム#1

MSX 2/2+VRAM64K by MIJINKO-SOFT　▶遊び方は35ページ

変数の意味

スプライト座標

X、Y……ドットの位置

その他の変数

A……現在の迷路の道幅(壁の1ドット分を含む。以下同じ)

A(n)……レベルn＋1の迷路の道幅

I、J……ループ用／迷路作成時の壁の表示位置用

L……レベル用(レベル数－1)

P……マウス入力用

R……乱数初期化用／壁の方向

V、W……壁の表示方向成分

Z……ドットの位置の色コード

プログラム解説

①初期設定

●画面の色設定●画面モード設定●変数を整数型に宣言●迷路の道幅用配列宣言●各レベルの道幅読みこみ●乱数初期化●レベル初期化

②レベル設定

●変数設定(リスト短縮用)●迷路表示枠表示●迷路作成用ループ開始⇨IはX座標、JはY座標の位置指定用

③迷路作成

●壁を表示する方向の設定●方向からX座標、Y座標の成分計算●すでに壁があるかの判定⇨①【壁があれば】行3へ飛ぶ(方向の再設定　②【壁がなければ】壁の表示／迷路作成用ループ終了／ゴールの表示

④ドット設定

●ドットの座標設定(スタート位置)●ドットのスプライトパターン定義

⑤スタート

●マウスから座標データを読みこむ●ゲーム開始入力判定⇨左ボタンの入力があるまでこの行を繰り返す

⑥ゲームメイン

●マウスから座標データを読みこむ●ドットのX座標計算●ドットのY座標計算●ドット表示●ドットの位置の色コード検出●ドットの位置の色判定⇨①【白ならゲーム継続】行6へ飛ぶ　②【黄色ならゴール】ビープ音設定／効果音／レベル更新／スプライト消去／行2へ飛ぶ

⑦ゲームオーバー

●効果音用ループ開始●PSGレジスタ設定●効果音用ループ終了●画面モード設定●ゲームオーバーになったレベルの表示●左ボタン入力待ち(リプレイ)●もういちどRUN●各レベルの迷路の道幅データ(行1で読みこみ)

補足

このプログラムの解析時にまず思ったことは、道幅用の配列変数A(n)が無意味になっているということだ。道幅の値はデータとして用意されていて、リプレイがRUNになっているので、配列を使わなくても、直接変数Aに読みこめばいい。

また、レベル13(プログラム中では12)までいったときは、行2でデータを読みこむまえにIF文を使って判定しておけばいい。そうすれば、レベルを抑える必要もない。

でもどちらかといえば、配列にデータを保存しているのなら、右ボタンを押せばそのレベルをやり直せるといった機能を持たせてもよかったのでは。

行5にあるPAD関数はいっけん不必要に見えるが、その反対に大切な役割をしている。

マウスでは常に座標増分がカウントされていて、PAD(12)が実行されるとカウンタの値をPAD(13)とPAD(14)にセットし、カウンタを初期化する働きがある。だから、ゲーム開始とともにドットがズズッと動いてしまわないように、ここではカウンタを初期化しているのだ。

しかし、プログラムに必要なものを取ってでも、リストを短くすればいいというのではないので、スプライトサイズの設定を省略したり、スプライトパターン定義を毎回行うような位置に置いたりしないでほしい。

マウスを使った迷路ゲームは新しい感覚があっていいが、ビュッと動かすと壁を通り抜けてしまったりするのはこれからの課題だろう。　(MORO)

プログラマからひとこと　はじめての1画面採用

4度目登場の、MIJINKO-SOFTです。今回、はじめて1画面に採用されて、N画面採用時よりもうれしかったです。というのも、これで1画面とN画面、そして10画面(TOWER改良版は応募時にはぴったり120行だからとN画面に応募したけれど、あとで数えたら122行だった)に採用されて、あとはFPを残すのみとなったからです。2月号の選考会レポートでは、1画面、N画面といった枠組みを廃止してもということが書いてあったけれど、枠組みを廃止するのは(ちょっと自分勝手ですが)僕がFPに採用されてからにしてください。お願いします。ところで、この「マウスゲーム#1」ですが、最初はかんたんでも、指数関数的に難しくなります。ちなみにマウスを使い始めて約1か月の僕はレベル7～8まででした。

MIJINKO-SOFT 東京・14歳

```
MOUSE    .FD5

1 COLOR,1,1:SCREEN5:DEFINTA-Z:DIMA(12):F
ORI=ØTO12:READA(I):NEXT:R=RND(-TIME):L=Ø
2 A=A(L):LINE(71,41)-(189,159),15,BF:FOR
I=A+7ØTO19Ø-ASTEPA:FORJ=A+4ØTO16Ø-ASTEPA
3 R=RND(1)*(3-(I=A+7Ø)):V=(RMOD2=1)*(R-2
):W=(RMOD2=Ø)*(R-1):IFPOINT(I+V,J+W)=1TH
EN3ELSELINE(I,J)-STEP(V*A,W*A),1:NEXTJ,I
:LINE(189,159)-(191-A,161-A),1Ø,BF
4 X=7Ø+A/2:Y=4Ø+A/2:SPRITE$(Ø)="♠"
5 P=PAD(12):IFSTRIG(1)=ØTHEN5
6 P=PAD(12):X=X+PAD(13):Y=Y+PAD(14):PUTS
PRITEØ,(X,Y-1),8:Z=POINT(X,Y):IFZ=15THEN
6ELSEIFZ=1ØTHENSETBEEP3,4:BEEP:L=L-(L<12
):PUTSPRITEØ,(Ø,2Ø9):GOTO2
7 FORI=ØTO7:SOUNDI+6,VAL("&H"+MID$("1F9Ø
ØØ1Ø1ØØØDØØ9",I*2+1,2)):NEXT:SCREEN1:PRI
NT"LEVEL"L+1:FORI=ØTO1:I=-STRIG(1):NEXT:
RUN:DATA4Ø,3Ø,24,2Ø,15,12,1Ø,8,6,5,4,3,2
```

〈ファンダムニュース／読者アンケート3月号集計結果発表①〉3月号のファンダムBEST5は1位と2位が1票差の大接戦となった。それではBEST5！　5位は「どこまでも高く！」を目的にとんでいく『JUMPING　SLIME』。4位はトランプタワー作りの楽しさを味わえる『TOWER改良版』。3位は耳だけをたよりにブロックを消していく『ドレミファBON！』。このゲームは大勢でやると、結構楽しめるぞ。(次のページにつづく)

GIVE ME OXYGEN ギブ・ミー・オキシジェン

MSX MSX2/2+RAM8K by YUKI

▶遊び方は36ページ

変数の意味

スプライト座標

E、F……O_2の座標
V……顔のX座標
X、Y……ピンポンダーマの座標

その他の変数

E$……CHR$(27)+"Y"が入る：表示位置指定のエスケープシーケンス用
H……ハイスコア
I……ループ用
P、Q……ピンポンダーマの座標増分
R……壁の色設定用
S……スコア
T(n)……ピンポンダーマのX座標加減速用⇒nはスティック入力値が入る

プログラム解説

① 初期設定

●ファンクションキーの表示禁止●画面の色設定●画面モード、スプライトサイズ、キークリック音設定●1行の表示文字数設定●変数を整数型に宣言●ピンポンダーマ、O_2、顔のスプライトパターン定義●表示位置指定のエスケープシーケンス設定●座標増分、スコア、座標用変数初期化●PLAY文設定

② 画面作成

●床の色設定●壁の色設定●壁の表示●床の表示

③ ゲーム前設定

●行8を呼び出す⇒O_2表示●一定間隔(30分の1秒)ごとの割りこみ先指定⇒行6の顔移動サブに定義●スプライト衝突時の割りこみ先指定⇒行7のO_2更新サブに定義●メーター表示●効果音

④ X座標計算

●スプライト衝突割りこみ許可●一定間隔ごとの割りこみ許可●ピンポンダーマX座標更新●スティック入力によりX座標増分更新●壁に当たったかの判定⇒【当たっていれば】X座標増分反転・加速／効果音

⑤ Y座標計算

●Y座標増分更新●ピンポンダーマY座標更新●ピンポンダーマ表示●ピンポンダーマがジャンプ中か判定⇒①【ジャンプ中なら】行4へ飛ぶ ②【床にいれば】効果音／Y座標増分反転・加速／行4へ飛ぶ

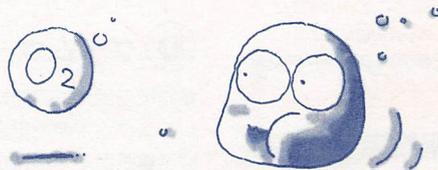
⑥ 顔移動サブ

●スコア加算●顔移動●ゲームオーバー判定⇒①【顔がメーターの左端までできたら】行9へ飛ぶ ②【まだなら】顔表示／もとの処理にもどる

⑦⑧ O_2更新サブ

●スプライト衝突割りこみ禁止●効果音●顔の座標計算・調整●O_2の座標を乱数により設定・表示●もとの処理にもどる

⑨⑩ ゲームオーバー

●効果音●ハイスコア更新●スコア、ハイスコア表示●トリガー入力待ち(リプレイ)●効果音●行1へ飛ぶ (MORO)

OXYGEN .FD5

※行1の「■」はCHR$(255)です。

```
1 KEYOFF:COLOR15,0,0:SCREEN1,0,0:WIDTH32
:DEFINTA-Z:SPRITE$(0)="`みみ`":SPRITE$(1)=
"pいいおうおえs":SPRITE$(2)="く~ロロ■テ~く":E$=CHR$
(27)+"Y":T(7)=-1:T(3)=1:S=0:X=98:Y=0:P=0
:Q=0:V=240:PLAY"O7L64S0M300","V12O5L32"
2 VPOKE8214,102:R=RND(-TIME)*254+1:VPOKE
8195,R:FORI=0TO19:LOCATE2,I:PRINT"×"SPC(
26)"×":NEXT:PRINTE$"4!"STRING$(30,"ア")
3 GOSUB8:ONINTERVAL=2GOSUB6:ONSPRITEGOSU
B7:PRINTE$"6!"STRING$(30,"_"):PLAY"GEG"
4 SPRITEON:INTERVALON:X=X+P:P=P+T(STICK(
0)):P=P+SGN(P)*(ABS(P)>6):IFX>224ORX<30T
HENP=-P-SGN(P):PLAY"D"
5 Q=Q+1:Y=Y+Q:PUTSPRITE0,(X-1,Y+3),10:IF
Y<150THEN4ELSEPLAY"C":Q=-Q-1:GOTO4
6 S=S+1:V=V-1:IFV=7THEN9ELSEPUTSPRITE2,(
V,173),5:RETURN
7 SPRITEOFF:PLAY"","CD":V=V+50:IFV>240TH
ENV=240
8 E=INT(RND(-TIME)*198)+25:F=INT(RND(-TI
ME)*50)+10:PUTSPRITE1,(E,F),7:RETURN
9 PLAY"","","L32S7M300CDE":IFS>HTHENH=S
10 PRINTE$")&SCORE";S;"  HI";H:FORI=0TO1
:I=-STRIG(0):NEXT:PLAY"","","EDC":GOTO1
```

プログラマからひとこと 3つのうれしいこと

はじめまして、YUKIです。前にCGコンテストで採用されたことがありますが、ファンダムは初採用です。採用されると、とてもうれしいものですね。プログラムを投稿すると最初のうちはけっこう採用される自信があったのですが、なかなか採用通知がこないのでまたボツったかと思っていましたが、採用されてよかったです。話は変わりますが、今月(2月)、僕は3つもうれしいことがあった。まず1つ目は、Mファンの1992年3月号で、銀河英雄伝説IIの当選者のところに僕の名前があったこと。もう1つは、私立高校に合格したこと。最後の1つはもちろん、採用通知がきたことです。関係ないことばかり書きましたが、最後にひとこと。このプログラムはかんたんなので好きなよーにいじくってください。それでは、See you again.

YUKI 大阪・15歳

〈ファンダムニュース／読者アンケート3月号集計結果発表②〉そして、惜しくもトータルで1票差で2位だったのが、いままでにない艦隊どうしで戦うアクションゲーム、『遠浅の海の戦い2』。勝負の決め手は艦隊の動かし方にかかっているね。そして、からくも1票差で1位に輝いたのが、パチスロシミュレータの「JULIUS7」だ。

(次のページにつづく)

ANTORM アントーム

MSX2/2+VRAM64K by J

▶遊び方は36ページ

変数の意味

スプライト座標

A、B……ミミズの座標
X、Y……アリの座標

グラフィック座標

O、P……ダンゴムシの座標

その他の変数

C、D……ミミズの座標増分
G……スコア
H……ハイスコア
I……ループ用
M、N……アリの座標増分
Q……ミミズの表示更新用⇨31−Qが次に表示位置の変わるスプライト面番号になる
S……スティック入力用
T(n)、U(n)……スティック入力によるアリの座標加減速用⇨nはスティック入力値

プログラム解説

①初期設定

●画面の色設定●画面モード、スプライトサイズ設定●グラフィック画面への文字出力準備●変数を整数型に宣言●スティック入力による座標増分のデータ読みこみ●ミミズ、アリのスプライトパターン定義●ダンゴムシの座標設定●緑の地面表示

②ゲーム前設定

●座標、座標増分、スコア初期化●スプライト消去●行6を呼び出す⇨ダンゴムシ更新サブ●座標増分データ(行1で読みこみ)

③ミミズの移動

●ミミズの座標増分計算●ミミズの座標更新●ミミズの表示更新●ミミズがダンゴムシを食べたか判定⇨【ミミズの位置がカラーコード13なら】スコア加算／行6を呼び出す

④アリの移動

●スティック入力受け付け●アリの座標増分計算●アリの座標更新●アリの表示●ゲームオーバー判定⇨①【アリとミミズの頭が重なるか、アリが緑の地面に出たらゲームオーバー】効果音／行5へ飛ぶ　②【そうでなければ】行3へ飛ぶ

⑤スコア表示

●ハイスコア更新●スコア、ハイスコア表示●トリガー入力待ち(リプレイ)●スコアなどの表示消去●行2へ飛ぶ

⑥ダンゴムシ更新サブ

●効果音●ダンゴムシ消去●ダンゴムシの座標設定●ダンゴムシ表示●もとの処理にもどる

補足

消えている頭に食われることがごくまれにある。ミミズの頭、アリ、ダンゴムシ以外は飾りなわけだから、ミミズの頭はスプライト面1に固定し、胴体に残りのスプライト面を使えばそういうこともない。また、衝突の判定は座標によっているが、COLORSPRITE命令を活用すれば、頭に限定したスプライト衝突割りこみでうまく処理できるはずだ。　(MORO)

プログラマからひとこと　うおーすいません、すいません

3月号の「JUMPING……」ですが、うおー／イラストに書いてある題名が「JUMP……」となっとる／それにKEYOFFがないだとー／　うおーすいません、すいません。このゲームですが、ミミズの美しい動きを存分に味わってください。食べられたときの音も気に入ってます。　J　大阪・14歳

ANTORM　.FD5
※行1の「■」はCHR$(255)です。

```
1 COLOR15,1,1:SCREEN5,0:OPEN"GRP:"AS1:DE
FINTA-Z:FORI=1TO8:READT(I),U(I):NEXT:SPR
ITE$(0)="<~■■■■~<":SPRITE$(1)="<<<":O=9:
P=9:LINE(6,6)-(250,206),2,B:PAINT(0,0),2
2 X=99:Y=99:M=0:N=0:G=0:A=8:B=8:C=0:D=0:
FORI=0TO31:PUTSPRITEI,(0,217):NEXT:GOSUB
6:DATA,-1,1,-1,1,,1,1,,1,-1,1,-1,,-1,-1
3 C=(A<6ORA>250)*2*C+C+SGN(X-A)+(ABS(C)>
6)*SGN(C):D=(B<6ORB>206)*2*D+D+SGN(Y-B)+
(ABS(D)>6)*SGN(D):A=A+C:B=B+D:Q=(Q+1)MOD
31:PUTSPRITE31-Q,(A-3,B-3),8+QMOD2,0:IFP
OINT(A+1,B+1)=13THENG=G+1:GOSUB6
4 S=STICK(0):M=M+T(S):N=N+U(S):X=X+M:Y=Y
+N:PUTSPRITE0,(X,Y),15,1:IF(ABS(X-A)<4AN
DABS(Y-B)<4)ORX<6ORX>248ORY<6ORY>204THEN
SOUND7,254:SOUND8,15:FORI=150TO200:SOUND
0,0:SOUND0,I:NEXT:SOUND8,0:GOTO5ELSE3
5 H=H-(H<G)*(G-H):PRESET(50,91):PRINT#1,
"SCORE:"G"HI-SCORE:"H:FORI=0TO1:I=-STRIG
(0):NEXT:LINE(7,7)-(249,205),1,BF:GOTO2
6 SOUND7,247:SOUND6,10:SOUND8,16:SOUND12
,5:SOUND13,4:PAINT(O,P),1:O=RND(1)*233+1
1:P=RND(1)*190+11:CIRCLE(O,P),5,13:PAINT
(O,P),13:RETURN
```

■図1　ミミズが追いかけてくる仕組み(行3)

ここではミミズのX座標増分だけに着目して解説しよう。Y座標増分に関しては、画面端の判定の数値と変数がちがうだけで、考え方はおなじだ。

```
C=(A<6ORA>250)*2*C+C+SGN(X-A)+(ABS(C)>6)*SGN(C)
```

- (A<6ORA>250) … 画面の端なら−1　端でなければ　0
  ミミズが画面の端まで来ていれば−2×C+Cとなり、結果的に−C、つまりCの符号が反転する。画面の端でなければCはそのままだ
- SGN(X-A) … アリがミミズより左なら−1　アリとミミズが並べば　0　アリがミミズより右なら　1
  ミミズとアリの位置関係によって増分を変化させ、アリのいるほうへ近づこうとする動きが実現する
- (ABS(C)>6) … 増分Cが6を超えたら−1　増分Cが6以下なら　0
  ミミズの増分を抑える部分で、Cの値がプラスなら−1、マイナスなら+1している。このため、ミミズの増分は−7から7の範囲になる

〈ファンダムニュース／読者アンケート3月号集計結果発表③〉男性票では『遠浅の海の戦い2』のほうが『JULIUS7』に勝っていたのだが、女性票が『遠浅の海の戦い2』より『JULIUS7』のほうが多く上回っていたため、トータルすると『JULIUS7』が1位となった。(ち)

TRIANS トライアンス

MSX MSX2/2+RAM32K by Toxsoft

▶遊び方は37ページ

変数の意味

スプライト座標

X、Y……落下中のブロックの座標⇨×8などをして使用

その他の変数

A……汎用
AD……仮想画面(RAM)上のブロックの落下位置アドレス
A$……マシン語設定用
B……消えたブロックの数
C……ブロックの落下終了判定
E$……エスケープシーケンスの位置指定用
F$……ブロック連結用のコントロールコード
I、J……ループ用
LE……ブロック落下数
N(n)……次に出るブロックのキャラクタコード⇨nは0〜2で上中下を表す
N$(n)……ベスト5の名前
R……乱数初期化用
S……スティック入力用
SC……スコア
ST……ブロック落下判定用
S(n)……ベスト5のスコア
T(n)……落下ブロックのキャラクタコード⇨おもに−128してスプライトパターン番号として使用
T$(n)……タイトルデータ
Z……ブロック落下カウンタ

プログラム解説

10 REM文
20 初期画面設定
30〜40 各種データ設定
50 REM文
60 タイトル
70〜80 BGM演奏／変数設定
90 REM文
100 ゲームオーバー判定／新しくブロックを落とす
110 ブロック表示／ブロック消去判定
120 スティック入力
130 ブロック移動
140 ブロック回転
150 ブロック落下
160 REM文
170 ブロック落下
180〜190 ブロック消去
200 スコアアップ
210 REM文
220〜240 ゲームオーバー
250 ベスト5判定／名前入力
260〜270 ベスト5表示／リプレイ
280 REM文
290 画面作成
300 スコア表示
310 次のブロック決定・表示
320〜330 デモ
340 REM文
350 タイトルデータ(行30で読みこみ)
360〜670 マシン語データ(行40で読みこみ)

マシン語解説

C000〜C06F
キャラクタ、スプライト、カラーデータ
C070〜C0CF
太文字処理／キャラクタ、スプライト、カラー定義⇨USR1
C0D0〜C0DF
仮想画面初期化⇨USR2
C0E0〜C10F
仮想画面から実画面に転送⇨USR3
C110〜C13F
ブロックの落下⇨USR4
C140〜C1DF
ブロックの消去判定⇨USR5
C1E0〜C1FF
ブロックの消去⇨USR6
C800〜C86F
仮想画面

(ファジー)

プログラマからひとこと

完成まで2か月かかった自信作

こんにちは、上野高校3年のToxsoft(トックスソフト)です。このゲームは91年12月号41ページの「ある時期、あんなにたくさんあったテトリスタイプのゲームはめっきり減った」に刺激を受け、完成まで2か月かかった自信作です。没ったらどうしようかと思っていましたが、採用されてとてもうれしいです。なおイラストは妹が描きました。

Toxsoft 三重・17歳

TRIANS .FD5

※行240、260、290の「9」は、CHR$(144)です。

```
10 ' *** [ TRIANS ] 1992(C)Toxsoft ***
20 CLEAR200,&HCØØØ:DEFSNGA-Z:DIMT$(17):S
CREEN1,Ø,Ø:COLOR15,Ø,Ø:WIDTH32:KEYOFF
30 FORI=ØTO9:READT$(I):NEXT:FORI=ØTO4:N$
(I)="TOSHIMASA":S(I)=5ØØØ-I*1ØØØ:NEXT:E$
=CHR$(27)+"Y":F$=CHR$(29)+CHR$(31)
40 PRINTE$"+.WAIT":FORI=ØTO31:READA$:FOR
J=ØTO15:POKE&HCØØØ+I*16+J,VAL("&H"+MID$(
A$,J*2+1,2)):NEXTJ,I:DEFUSR1=&HCØ7Ø:DEFU
SR2=&HCØDØ:DEFUSR3=&HCØEØ:DEFUSR4=&HC11Ø
:DEFUSR5=&HC14Ø:DEFUSR6=&HC1EØ:A=USR1(Ø)
50 ' *** ﾀｲﾄﾙ & ｽﾀｰﾄ ***
60 CLS:FORI=ØTO17:PRINTE$"7("T$(I):NEXT:
FORI=ØTO3ØØØ:IFSTRIG(Ø)ORSTRIG(1)THEN7ØE
LSENEXT:GOSUB29Ø:GOTO32Ø
70 PLAY"T12ØSM2ØØØØO4L16GO5CO4BAGAGFL8GB
O5C","T12ØV13O3L16GO4CO3BAGAGFCEGBO4C"
80 LE=1:SC=Ø:GOSUB29Ø:GOSUB31Ø:FORI=-1TO
Ø:I=PLAY(Ø):NEXT
90 ' *** ﾒｲﾝ ***
100 IFPEEK(&HC813)<>128THEN21ØELSEFORI=Ø
TO2:T(I)=N(I):NEXT:GOSUB31Ø:X=3:Y=Ø:Z=Ø
110 FORI=ØTO2:PUTSPRITEI,(X*8+48,Y*8+39+
I*8),1Ø,T(I)-128:NEXT:SOUND7,184:AD=&HC8
1Ø+X+Y*8:IFPEEK(AD+8)<>128ORY=11THEN17Ø
120 S=STICK(Ø)+STICK(1):ST=Ø
130 IFSTHENIFS=3ANDPEEK(AD+1)=128ANDX<7T
HENX=X+1:ST=1ELSEIFS=7ANDPEEK(AD-1)=128A
NDX>ØTHENX=X-1:ST=1ELSEIFS=5THEN17Ø
140 IFSTRIG(Ø)+STRIG(1)THENSOUND7,177:PL
AY"S4M7ØØC16":PUTSPRITE2,(Ø,2Ø8):FORI=ØT
O1:PUTSPRITEI,(X*8+48,Y*8+43+I*8):NEXT:S
WAPT(Ø),T(1):SWAPT(Ø),T(2)
150 Z=Z-(LE+1Ø)*(ST=Ø):IFZ>1ØØTHENY=Y+1:
Z=Ø:GOTO11ØELSE11Ø
160 ' *** ﾌﾞﾛｯｸ ﾗｯｶ ***
170 FORI=ØTO2:POKEAD-16+I*8,T(I):NEXT:PU
TSPRITEØ,(Ø,2Ø8):A=USR3(Ø):FORI=ØTO14:A=
USR4(Ø):A=USR3(Ø):NEXT:POKE&HC88Ø,Ø
```


〈ファンダムニュース／ちょっとした疑問〉4月号に掲載された『おみくじ』は、おみくじをひく作品だ。その、吉凶のランクってどうなっているのだろう？　あちこちのお寺や神社に電話で質問してみたところ、どこもハッキリとした答えが聞こえない。浅草寺に電話したらそこの警護室につながってしまい、「そんなものにランクはありません。信じたい人がいいように信じればいいのです」と警護の人にいわれてしまった。(ちょっと納得できないちえ熱)

```
180 C=PEEK(&HC880):A=USR5(0):A=USR3(0):A
=USR6(0):B=PEEK(&HC880)
190 IFC<>BTHENPLAY"SM30000O6L16CO7CO6CO7C
O6CO7C":FORI=0TO14:VPOKE8209,((IMOD2)*2+
8)*16:FORJ=0TO15:NEXTJ,I:A=USR3(0):FORI=
0TO14:A=USR4(0):A=USR3(0):NEXT:GOTO180
200 SC=SC+B*B*LE:LE=LE+1:GOSUB300:A=USR3
(0):GOTO100
210 ' *** ｹﾞｰﾑｵｰﾊﾞｰ & ﾍﾞｽﾄﾌｧｲﾌﾞ ***
220 FORI=0TO19:PUTSPRITEIMOD3,(72,39+(IM
OD3)*8),10,RND(1)*4+1:FORJ=0TO19:NEXTJ,I
:PLAY"SM50000O3L16CDER16CDER16GFEDCR16O5
CR","V14O2L16CDER16CDER16GFEDCR16O4C"
230 PUTSPRITE0,(0,208):FORI=18TO5STEP-1:
LOCATE6,I:PRINT"くくくくくくくく":NEXT
240 PRINTE$")'回ええええあ"E$"*'おGAMEお"E$"+'おO
VERお"E$",'いええええう":FORI=-1TO0:I=PLAY(0)+(
INKEY$<>""):NEXT:CLS
250 FORJ=0TO4:IFS(J)>SCTHENNEXTELSEFORI=
3TOJSTEP-1:S(I+1)=S(I):N$(I+1)=N$(I):NEX
T:S(J)=SC:LOCATE8,11:INPUT"NAME";N$(J)
260 CLS:PRINTE$"$$回"STRING$(22,"え")"あ":F
ORI=5TO18:LOCATE4,I:PRINT"お"SPC(22)"お":N
EXT:PRINTE$"3$い"STRING$(22,"え")"う"E$"&)B
EST 5 PLAYERS":FORI=0TO4:LOCATE6,I*2+9
270 PRINTUSING"# ######## &        &";I+1
;S(I);N$(I):NEXT:FORI=0TO1000:IFSTRIG(0)
ORSTRIG(1)THEN50ELSENEXT:GOTO50
280 ' *** ｻﾌﾞﾙｰﾁﾝ ***
290 R=RND(-TIME):A=USR2(0):CLS:FORI=4TO1
9:LOCATE5,I:PRINT"く"+STRING$(8,32-(I=19O
RI=4)*120)+"く":NEXT:PRINTE$"$1[ TRIANS ]
"E$")1SCORE"E$",1HI-SCORE"E$"/7回えあ"E$"07
お お"E$"12NEXT お お"E$"27お お"E$"37いえう"
300 PRINTUSING"a'1BLOCK ####a*3#########a
-3########";E$;LE;E$;SC;E$;S(0):RETURN
310 FORI=0TO2:N(I)=INT(RND(1)*4)+129:NEX
T:IFN(1)-N(0)=2ORN(2)-N(1)=2ORN(0)-N(2)=
2THEN310ELSEPRINTE$"08"CHR$(N(0))F$CHR$(
N(1))F$CHR$(N(2)):RETURN
320 A=USR3(0):A=USR6(0):A=USR5(0):POKE&H
C800+INT(RND(1)*8),INT(RND(1)*4+129)
330 A=USR4(0):FORI=0TO7:IFPEEK(&HC800+I)
<>128THEN260ELSEIFSTRIG(0)+STRIG(1)THEN6
0ELSENEXT:GOTO320
340 ' *** ﾃﾞｰﾀ ***
350 DATAAction Puzzle,,●●●ゅゅゃ●おゅゃ● ●おゅゅ,
♠● ゅ ゅ●ゅ ゅ●○●えゃ ,♠● ゅゅゃ●ゅゅゅ●♣● えゃ,♠● ゅ ゅ
●ゅ ゅ● ●ゅゅぅ,,,,♠1992(C)Toxsoft
360 DATA000000000000000000FFFEFCF8F0E0C080
370 DATAFF7F3F1F0F070301010307 0F1F3F7FFF
380 DATA80C0E0F0F8FCFEFFFFFFFFFFFFFFFFFF
390 DATAA080F03C00000000FFAAD4AAD4AAD480
400 DATA0000000070F1C1818000000E0F0381818
410 DATA18181C0F07000000181838F0E0000000
420 DATA000000FFFF0000001818181818181818
430 DATA11FF0721000 0CD4A0047CB3FB04FE6E0
440 DATA4779E63FCB3FB0CD4D0023CD20002802
450 DATA18E42100C01100040140000CD5C002100
460 DATAC0114004017000CD5C002138C011C004
470 DATA010800CD5C002100C0110038014000CD
480 DATA5C002130C0111020010400CD5C00C900
490 DATA2100C81100CA368023CD2000C818F700
500 DATA2100C811A6180108000D5E5CD5C00E111
510 DATA68C8CD2000D1C8EB0120000 9EB010800
520 DATA0918E600000000000000000000000000
530 DATA2167C8016FC80AFE8020067E02368018
540 DATA14FE852810577EFE80280A92FEFE2005
550 DATA3E850236802B0B11FFC7CD2000C818D6
560 DATA2100C87EFE85280A231170C8CD2000C8
570 DATA18F1368DE5CD6AC1E1E5CD83C1E1E5CD
580 DATA9CC1E1E5CDBAC1E118D92B7DE607FE07
590 DATAC87EFE822005368AC39CC1FE83C0368B
600 DATAC3BAC1237DE607FE00C87EFE81200536
610 DATA89C39CC1FE84C0368CC3BAC12B2B2B2B
620 DATA2B2B2B2B7CFE7FC87EFE832005368BC3
630 DATA83C1FE84C0368CC36AC1232323232323
640 DATA23237DFE70C87EFE8120053689C36AC1
650 DATAFE82C0368AC383C1000000000000000000
660 DATA2100C87EFE8838093A80C83C3280C836
670 DATA8023117 0C8CD2000C818E8000000000000
```

SNOW スノー

MSX 2/2+VRAM64K by FRIEVE

▶遊び方は39ページ

変数の意味

スプライト座標

X、Y……出現または処理パーツの座標⇨テキスト座標にも使用

その他の変数

A……パーツパターン定義用

A$……データ読みこみ用

C、C(n)……結晶の色切り換え用⇨nはCが入る

CU……パーツが落下するまでのカウンタ

I、J、O……ループ用

L……レベル設定用

N(n)……次に出現するパーツ番号⇨nは左右のパーツを表す。0=左、1=右

P(n)……nの値により以下の意味を持つ。0=ハイスコア、1=スコア、2=ポイント、3=レベル

QP(n, m)……パーツの合体判定用⇨パーツn−1とパーツm−1が合体したあとのパーツ番号を値とする。合体が不可のときは8となる

S……スティック入力用

S(n)……出現パーツ番号⇨nは左右のパーツを表す

S$(n)……パーツ表示用文字列⇨nはパーツ番号+1

SC……結晶完成による得点計算用

V……処理パーツの移動先キャラクタコード／移動先のパーツ番号+1／合体後のパーツ番号+1

V1……処理パーツ番号+1

プログラム解説

1　REM文

●パターンデータ

10〜110　結晶のパターンデータ(行130、140で読みこみ)

●初期設定

120　初期画面設定／変数初期化

130　結晶パーツ用キャラクタ、スプライトパターン定義／ハイ

〈ファンダムニュース／ここだけの話〉今月掲載された『GEAR』は、ものすごくむずかしく、いまだ正攻法で全面クリアした者が編集部にいない。そこで、Orcが「これを全面クリアできたら1万円あげるよ」と、編集部一調子にのりやすい男、ささやをけしかけた。今、わたしのとなりでは挫折したささやのあとを引き継いで、ファジー鈴木ががんばっている。ひそかにわたしも狙っているのだが。(ち)

スコア初期化
140　結晶パーツの組み合わせ用キャラクタパターン定義／パレット切り換え
150　結晶の色設定／パーツの合体判定用データ読みこみおよび合体判定用データ
160　結晶表示用文字列作成
170　パレットデータおよびパレットデータ読みこみ／一定間隔ごとの割りこみ先指定

●画面作成

180～240　ゲーム画面作成⇒作成中は画面の行数を25にし、終了後24にもどしている／レベル初期化／行280へ

●サブルーチン

250　出現パーツ更新／次のパーツ設定・表示サブ
260　スコアなど表示サブ
270　結晶の色切り換えサブ

●ゲーム開始

280　レベル変更・表示⇒スティック入力／ゲーム開始入力
290　メッセージ消去／出現パーツ、スコアなど設定・表示／一定間隔ごとの割りこみ許可

●1パーツの処理

300　出現パーツ設定／パーツ座標、カウンタ設定

●1カウンタの処理

310　カウンタ表示／パーツ移動ループ開始⇒レベルにより回数が変化する／パーツ移動／パーツ落下判定⇒①カウンタ初期化／スコア加算・表示　②パーツ入れ換え判定(トリガー入力)⇒パーツ入れ換え
320　パーツ表示(スプライト)／パーツ移動ループ閉じ
330　カウンタ減算／落下判定⇒まだなら行310へ／ポイント更新・表示

●パーツ落下

340　処理パーツ(左右)の切り換えループ開始／Y座標設定
350　処理パーツの移動先にあるキャラクタコード検出／障害物判定⇒なにかあれば行360へ／Y座標更新／パーツ表示(スプライト)／行350へ
360　パーツの表示切り換え(キャラクタにする)／最下段か判定⇒①最下段なら処理ループ閉じ／行300へ　②ミスラインの上か判定⇒①そうなら行450へ　②移動先のパーツと処理パーツのパーツ番号設定

●パーツの合体処理

370　パーツの合体判定⇒不可なら処理ループ閉じ／行300へ
380　処理パーツ消去／合体後のパーツ表示
390　時間待ち／結晶完成判定⇒①まだなら処理ループ閉じ／行300へ　②完成なら効果音／結晶の消滅パターン表示
400～430　メッセージ表示／得点計算・表示／時間待ち／メッセージ消去／
440　結晶の消滅パターン消去／スコアなど更新・表示／レベル更新・表示／処理ループ閉じ／行300へ

●ゲームオーバー

450　一定間隔ごとの割りこみ禁止／メッセージ表示／リターンキー入力待ち(リプレイ)／キーバッファクリア／画面消去／行180へ

プログラマからひとこと　ストレスかいしょうにつくった

えっ？　採用!?　し……しんじられない。それもSNOWが!!　でもうれしい!!　高校うかったときよりもうれしい／　手がふるえる／　紙もふるえる／　この喜びはいったいどう表せばよいのだ／　じゅけんにおわれていたころに(今もだけど……)ストレスかいしょうにつくったこのゲーム／

あー、ひさしぶりに思いきり喜んだ。ところでまなあ／　どうや／　これをきかいにまなあも送ったら!?　くずとたかいはこれをきかいにMSXを勉強するように／　今までにボツったFRIEVEのゲームたちよ、安らかに眠れ。ただしTHINFATは眠るな。いつか送る／

FRIEVE　三重・14歳

補足

ゲームの内容面だが、ミスラインまで積み上げてしまうと、その列はもう消すことができないのはプログラムのミスと思われる。ミスラインの判定のまえに合体できるかを判定したほうがよかっただろう。

プログラムの面では、データがあちこちにちらばっていたり、CHR$関数や&Hがやたらと目についてすっきりしない。CHR$関数の部分もデータにして、それらをきちっとまとめたほうがよかったと思う。

スティック、とくにトリガーが連続入力されてしまうところはもう少し工夫してほしい。また、リプレイ入力とキーバッファクリアは順番が逆で、これでは意味がない。　(MORO)

```
SNOW    .FD5

1 'SAVE"SNOW.BAS"
10 DATA0107010701060C080C0601070107010000C000C000C0602060C000C000C00000
20 DATA0000000001060C082C16A940A000000000000A042AD0682060C000000000000000
30 DATA0000A040A9162C080C06010000000000000000000C0602068D02A040A000000
40 DATA0107010701060C082C16A947A107010000C00AC42AD0682060C000C000C00000
50 DATA0107A147A9162C080C06010701070100000C000C000C0602068D02AC40AC00000
60 DATA0000A040A9162C082C16A940A000000000000A042AD0682068D02A040A000000
70 DATA0107A147A9162C082C16A947A107010000C00AC42AD0682068D02AC40AC00000
80 DATA0101814020000000000002040810101000000020408000000000000080402000000
90 DATA001F306040404040404040406030 1F0000F80C0602020202020202020 60CF800
100 DATA00FF000000000000004040404040404040020202020202020200000000000000FF00
110 DATA08102215A844081000000010
120 SCREEN1,2,RND(-TIME):COLOR15,1,1:KEYOFF:DEFINTA-O,Q-Z:DIMQP(3,6):WIDTH32
130 FORI=0TO2:READA$:FORJ=0TO31:A=VAL("&H"+MID$(A$,J*2+1,2)):VPOKE1024+I*32+J,A:VPOKE14336+I*32+J,A:NEXT:NEXT:P(0)=500
140 FORI=3TO10:READA$:FORJ=0TO31:VPOKE1024+I*32+J,VAL("&H"+MID$(A$,J*2+1,2)):NEXT:NEXT:COLOR=(14,7,7,7)
150 FORI=8208TO8211:VPOKEI,&HE0:NEXT:FORI=1TO3:FORJ=1TO6:READQP(I,J):NEXT:NEXT:DATA8,4,5,8,8,7,4,8,6,8,7,8,5,6,8,7,8,8
160 FORI=0TO7:S$(I+1)=CHR$(&H80+I*4)+CHR$(&H82+I*4)+CHR$(31)+CHR$(29)+CHR$(29)+CHR$(&H81+I*4)+CHR$(&H83+I*4):NEXT:S$(0)="  "+CHR$(31)+CHR$(29)+CHR$(29)+"  "
170 DATA3,4,5,6,7,6,5,4:FORI=0TO7:READC(I):NEXT:ONINTERVAL=16GOSUB270
180 POKE&HF3B1,25:LOCATE0,0:PRINTSTRING$(18,"ｨ"):FORI=1TO22:LOCATE0,I:PRINT"ｨ"SPC(16)"ｨ":NEXT:LOCATE0,23:PRINTSTRING$(18,"ｨ"):LOCATE1,3:PRINTSTRING$(16,&HA4):LOCATE10,4:PRINT"COUNT=":FORI=0TO11
190 LOCATE19+I,0:PRINTCHR$(&HA4):LOCATE30-I,23:PRINTCHR$(&HA7);:NEXT:LOCATE31,0:PRINTCHR$(&HA2):LOCATE18,23:PRINTCHR$(&HA1);:FORI=0TO21:LOCATE31,1+I
200 PRINTCHR$(&HA6):LOCATE18,22-I:PRINTCHR$(&HA5):NEXT:LOCATE31,23:PRINTCHR$(&HA3);:LOCATE18,0:PRINTCHR$(&HA0)
210 RESTORE210:DATA"┌─┐ ┌┐┬┌─┬ ┬","└─┐│└┤│ ││││","└─┘┴ ┴└─┘ └┴┘"
220 FORI=0TO2:READA$:LOCATE19,1+I:PRINTA$:NEXT:DATAHI-SCORE,SCORE,POINT,LEVEL,NEXT:FORI=0TO4:READA$:LOCATE19,5+I*3:PRINTA$:NEXT:FORI=0TO4:LOCATE22,6+I*3:PRINT"["SPC(7)"]":NEXT:LOCATE22,19:PRINT"["SPC(7)"]":LOCATE23,21:PRINT"by"
230 LOCATE25,22:PRINT"FRIEVE";CHR$(11)
240 POKE&HF3B1,24:LOCATE1,8:PRINT"----MISSLINE----":L=1:GOTO280
250 S(0)=N(0):S(1)=N(1):N(0)=RND(1)*3:N(1)=RND(1)*3:LOCATE26,18:PRINTS$(N(0)+1):LOCATE28,18:PRINTS$(N(1)+1):RETURN
260 FORO=0TO3:LOCATE23,6+O*3:PRINTUSING"#######";P(O):NEXT:RETURN
270 C=(C+1)MOD7:COLOR=(14,C(C),C(C),C(C)):RETURN
280 S=STICK(0):L=L+(S=1)*(L<9)-(S=5)*(L>1):LOCATE6,11:PRINTUSING"LEVEL#";L:IFSTRIG(0)=0THEN280
290 LOCATE6,11:PRINTSPC(6):GOSUB250:P(1)=0:P(2)=1:P(3)=L:GOSUB260:INTERVALON
300 GOSUB250:X=3:CU=5
310 LOCATE16,4:PRINTUSING"#";CU:FORI=0TO(10-P(3))*2:S=STICK(0):X=X+(S=3)*(X<6)-(S=7)*(X>0):IFS=5THENCU=0:P(1)=P(1)+P(3):GOSUB260:GOTO330ELSEIFSTRIG(0)THENSWAPS(0),S(1):BEEP
320 PUTSPRITE0,(X*16+8,7),14,S(0):PUTSPRITE1,(X*16+24,7),14,S(1):NEXT
330 CU=CU-1:IFCU>0THEN310ELSELOCATE16,4:PRINT"0":P(2)=P(2)-(P(2)<25):GOSUB260
340 FORI=0TO1:Y=1
350 V=VPEEK(6145+(X+I)*2+(Y+2)*32):IF((V>&H7F)AND(V<&H9C))OR(V=&HA8)THEN360ELSEY=Y+1:PUTSPRITEI,((X+I)*16+8,Y*7-1),14,S(I):GOTO350
360 PUTSPRITEI,(0,209):LOCATE(X+I)*2+1,Y:PRINTS$(S(I)+1);:IFV=&HA8THENNEXT:GOTO300ELSEIFY<9THEN450ELSEV=V-&H80:V=V¥4:V=V+1:V1=S(I)+1
370 V=QP(V1,V):IFV=8THENNEXT:GOTO300
380 LOCATE(X+I)*2+1,Y:PRINTS$(0);:LOCATE(X+I)*2+1,Y+2:PRINTS$(V);
390 FORJ=0TO300:NEXT:IFV<>7THENNEXT:GOTO300ELSEPLAY"T255L64V15O7EG":LOCATE(X+I)*2+1,Y+2:PRINTS$(8);
400 LOCATE1,4:PRINT"┌─┐":LOCATE1,5:PRINT"│ ┐┌┐┌┐┤│":LOCATE1,6:PRINT"└─┘└┘└┘└┘｡
410 SC=(2^P(3))*P(2):LOCATE4,7:PRINTUSING"[SCORE+#####]";SC:FORJ=0TO1000:NEXT
420 LOCATE1,4:PRINT"   ":LOCATE1,5:PRINTSPC(10):LOCATE1,6:PRINTSPC(10)
430 LOCATE4,7:PRINTSPC(13)
440 LOCATE(X+I)*2+1,Y+2:PRINTS$(0);:P(1)=P(1)+SC:P(0)=P(0)-(P(1)>P(0))*(P(1)-P(0)):GOSUB260:IFP(2)>24ANDP(3)<9THENP(3)=P(3)+1:P(2)=0:GOSUB260:NEXT:GOTO300ELSENEXT:GOTO300
450 INTERVALOFF:LOCATE5,11:PRINT"GAMEOVER":FORI=0TO1:I=-(INKEY$=CHR$(13)):NEXT:FORI=0TO1:I=-(INKEY$=""):NEXT:CLS:GOTO180
```


●3月号ソフトプレゼント当選者　①『幻影都市』＝〈神奈川県〉安藤彰浩〈兵庫県〉大浦正之〈福岡県〉今村修／②『ロイヤルブラッド』＝〈東京都〉松本健太郎〈神奈川県〉湯浅博之〈長野県〉三沢弘幸／③『戦国ソーサリアン』＝〈宮城県〉服部信次〈福岡県〉境敦生・宮崎忠幸／④『闘神都市』＝〈青森県〉猪股隆行〈栃木県〉宇都木拓也〈広島県〉高橋龍博

3D立体

MSX2+以降 by MIJINKO-SOFT

▶遊び方は38ページ

プログラム解説のまえに

この『3D立体』の投稿作品は、プログラムそのものはもとより、作者の手紙のプログラム解説がワープロを駆使して(機種などを作者に聞いてみたがなぜか不明)たいへんていねいに書かれていて、編集部一同、驚き、かつ非常に感心した。

そこで今回は、通常の解析原稿のかわりに、作者の手紙をそのまま掲載することにした。ほんとは、内容が高度すぎて担当者の手に余るという話もあるが、まあ、次ページを見てほしい。

読者のみんなもこれを見習って(さすがにここまでやれとはいわないが)、今後の投稿の参考にしてほしい。　(ファジー)

プログラマからひとこと　僕の自信作。14歳の実力

まず、このプログラムを走らせてみてください。これは僕の自信作です。2月号のAVフォーラムで、F. I. Sさん(12歳)の『跳ねる玉』を見て、12歳の実力なるものを見せていただきましたが、この『3D立体』は14歳の実力です。三角関数、ベクトル、一次変換などの数学は、公式数学で勉強しました(身についていたつもりでも、公式集を見ながら約1週間考えてしまいました)。今、すごいプログラムを組んでいます。でもしめ切りに間に合わないので1か月遅らすつもりです。

MIJINKO-SOFT　東京・14歳

```
3D       .FD5

10 CLEAR200,&HCFFF:ID=PEEK(45):IFID<2THE
NSCREEN0:WIDTH40:PRINT"This Program won'
t run on MSX or MSX2.":END
20 IFID>2THENFORI=0TO5:POKE&HD000+I,VAL(
"&H"+MID$("3E82CD8001C9",I*2+1,2)):NEXT:
DEFUSR=&HD000:U=USR(0)
30 SCREEN1:WIDTH9:DIMX(19),Y(19),Z(19),F
(19,4),S(19),C(19):FORI=0TO19:A=ATN(1)/2
.5*I:S(I)=SIN(A):C(I)=COS(A):NEXT:ONSTOP
GOSUB280
40 INPUT"1..4めんたい 2..6めんたい 3..8めんたい 4..1
2めんたい5..20めんたい";N
50 IFN<1ORN>5THEN40ELSEINPUT"SPEED      (
0-500) ";SP
60 IFSP<0ORSP>500THEN50ELSEONNGOSUB120,1
50,180,210,250:FORI=0TOT:READX(I),Y(I),Z
(I):NEXT:FORI=0TOF:FORJ=0TOL:READF(I,J):
NEXTJ,I:SCREEN12:SETPAGE,1:COLOR,0,0:CLS
70 FORI=0TO19:FORJ=0TOF:GX=0:GY=0:GZ=0:F
ORK=0TOL:X=X(F(J,K)):Y=Y(F(J,K)):Z=Z(F(J
,K)):XX=X*C(I)-Y*S(I):YY=X*S(I)+Y*C(I):Z
Z=Z:AX(K)=XX:AY(K)=YY*C(I)-ZZ*S(I):AZ(K)
=YY*S(I)+ZZ*C(I):GX=GX+AX(K):GY=GY+AY(K)
:GZ=GZ+AZ(K):NEXT
80 GX=GX/(L+1):GY=GY/(L+1):GZ=GZ/(L+1):G
=GX^2+GY^2+GZ^2:IF(G+100*GZ)/SQR(G*(G+20
0*GZ+10000))>=0THEN100ELSECL=-(GX+GY+GZ)
*15¥SQR(3*G)+15:FORK=0TOL:X1=AX(K):X2=AX
((K+1)MOD(L+1)):Y1=AY(K):Y2=AY((K+1)MOD(
L+1)):Z1=AZ(K)+100:Z2=AZ((K+1)MOD(L+1))+
100
90 LINE(25+X1*125/Z1+(IMOD5)*51,25+Y1*12
5/Z1+(I¥5)*51)-(25+X2*125/Z2+(IMOD5)*51,
25+Y2*125/Z2+(I¥5)*51),CL*8:NEXT:GZ=GZ+1
00:PAINT(25+GX*125/GZ+(IMOD5)*51,25+GY*1
25/GZ+(I¥5)*51),CL*8
100 NEXT:BEEP:NEXT:SETPAGE,0:CLS:O=0:STO
PON:IFID>2THENPOKE&HD001,128:U=USR(0)
110 COPY((OMOD5)*51,(O¥5)*51)-STEP(50,50
),1TO(90,70),0:O=(O+1)MOD20:FORI=0TOSP:N
EXT:GOTO110
120 RESTORE130:T=3:F=3:L=2:RETURN
130 DATA 0,-17.32,0, -14.14,5.77,-8.17,
0,5.77,16.33, 14.14,5.77,-8.17
140 DATA 0,1,2, 0,2,3, 0,3,1, 1,3,2
150 RESTORE160:T=7:F=5:L=3:RETURN
160 DATA -10,-10,-10, -10,-10,10, 10,-10
,10, 10,-10,-10, -10,10,-10, -10,10,10,
10,10,10, 10,10,-10
170 DATA 0,1,2,3, 1,5,6,2, 5,4,7,6, 4,0,
3,7, 0,4,5,1, 2,6,7,3
180 RESTORE190:T=5:F=7:L=2:RETURN
190 DATA 0,-17.32,0, 0,0,-17.32, -17.32,
0,0, 0,0,17.32, 17.32,0,0, 0,17.32,0
200 DATA 0,1,2, 0,2,3, 0,3,4, 0,4,1, 5,2
,1, 5,3,2, 5,4,3, 5,1,4
210 RESTORE220:T=19:F=11:L=4:RETURN
220 DATA 0,-16.18,-6.18, 0,-16.18,6.18,
10,-10,10, 16.18,-6.18,0, 10,-10,-10, -1
0,-10,-10, -16.18,-6.18,0, -10,-10,10, 6
.18,0,-16.18, -6.18,0,-16.18, 16.18,6.18
,0, 10,10,-10, -10,10,-10, -16.18,6.18,0
, 0,16.18,-6.18, 10,10,10, 0,16.18,6.18,
 -10,10,10
230 DATA -6.18,0,16.18, 6.18,0,16.18
240 DATA 0,1,2,3,4, 0,5,6,7,1, 0,4,8,9,5
, 3,10,11,8,4, 5,9,12,13,6, 8,11,14,12,9
, 10,15,16,14,11, 12,14,16,17,13, 15,16,
17,18,19, 2,19,15,10,3, 6,13,17,18,7, 1,
7,18,19,2
250 RESTORE260:T=11:F=19:L=2:RETURN
260 DATA 0,-15,-8.66, 0,-15,8.66, 15,-8.
66,0, -15,-8.66,0, 8.66,0,-15, -8.66,0,-
15, 15,8.66,0, -15,8.66,0, 0,15,-8.66, 0
,15,8.66, 8.66,0,15, -8.66,0,15
270 DATA 0,1,2, 0,3,1, 0,2,4, 0,5,3, 0,4
,5, 2,6,4, 3,5,7, 4,6,8, 5,8,7, 4,8,5, 6
,9,8, 7,8,9, 6,10,9, 7,9,11, 9,10,11, 2,
10,6, 3,7,11, 1,10,2, 1,3,11, 1,11,10
280 STOPOFF:IFID>2THENPOKE&HD001,130:U=U
SR(0)
290 SCREEN1:RETURN40
```

当選者発表

●3月号ソフトプレゼント当選者　⑤『DPS　SG　Set 3』=〈埼玉県〉吉田泰正〈東京都〉宮島徹〈広島県〉大津俊夫／⑥『スーパープロコレ I』=〈北海道〉岡田英樹〈宮城県〉吉田正樹〈兵庫県〉今井英人／⑦『スーパープロコレ 2』=〈宮城県〉須藤浩一〈福島県〉大島智之〈鳥取県〉山中善清

RP部門N画面用作品

3D立体

MSX 2+MSX turbo R（自動的に高速モードになる）

VRAM128K By MIJINKO-SOFT

・鑑賞プログラムの大型版

使い方

・BASICを立ち上げて、ディスクを入れ、

RUN" 3Dリッタイ. BAS" ↓

と入力して下さい。まず、どんな立体（1：正四面体　2：正六面体　3：正八面体　4：正十二面体　5：正二十面体）にするかを入力します。

・次に、回転スピード（0：最速　500:最遅）を入力します。

・BEEP音が20回鳴ると、立体が回転しながら表示されます。CTRL+STOPで立体の入力に戻ります。

・ここで断っておきますが、僕は本当に14歳です。公文式数学で、現在O教材（高校2年相当）を学習中です。このプログラムも、全部自力で作りました。

変数の意味

A.......... (18°×θ) のラジアン

AX(n),AY(n),AZ(n)... 回転後の、一つの面を作っている頂点の座標（時計回り）

C(n)....... cos (18°×θ) の値

CL.......... 描画時の面の色

F.......... 面の数－1

F(n, m)..... 面nを作っている頂点の番号（時計回り）

G.......... ベクトルの内積の計算用（リスト短縮&スピードアップ）

GX, GY, GZ... 回転後の、一つの面の中心の座標

ID......... ヴァージョンID

I, J, K...... ループ用

L.......... 一つの面を作っている頂点の数－1

N.......... 立体の種類（1：正四面体　2：正六面体　3：正八面体　4：正十二面体　5：正二十面体）

O.......... 表示するパターン番号

S(n)....... sin (18°×θ)

SP......... 回転速度

T.......... 頂点の数－1

U.......... USR呼び出し用

X(n),Y(n),Z(n).... 頂点の基本座標（Xは右が正、Yは下が正、Zは奥が正）

X,Y,Z,XX,YY,ZZ.... 回転のための一時座標保存用

X1,Y1,Z1,X2,Y2,Z2... 線を引く二点の座標（仮想3D）

プログラム解説

10　マシン語領域確保／ヴァージョンID獲得⇒MSX、MSX2ならメッセージ／プログラム終了

20　turboR以上の機種（現在ではまだturboRより上の機種は出ていないが互換性のため）ならマシン語書き込み／マシン語呼び出し（CPUをR800のDRAMモードにする）

30　画面初期化（テキスト）／配列宣言／変数設定／CTRL+STOP割り込み先を定義

40　立体の種類を入力

50　スピードを入力

60　立体によって分岐／頂点の座標を定義／各面を作っている頂点の番号を設定／スクリーンモード設定／裏画面クリア

70　アニメパターン描画ループ開始／立体描画ループ開始／面の中心座標初期化／面の座標計算ループ開始／ひとつの頂点の座標を回転して代入／面の中心座標計算／面の座標計算ループ終了

80　面の中心座標計算の続き／視点からその面が見えるか⇒見えないなら行100 へ／見えるなら面の色計算／面描画ループ開始／線を引く二点だけを設定

90　仮想3Dを二次元の座標に計算しながら描画／面描画ループ終了／面の中心の座標を2Dに計算して、色を塗る

100　立体描画ループ終了／BEEP／アニメパターン描画ループ終了／表画面クリア／CTRL+STOP割り込み許可／turboR以上なら標準モードに戻す

110　立体を表示／時間待ち／行110の繰り返し

120　正四面体の場合の変数設定／メインループに復帰

130　正四面体の頂点データ

140　正四面体の各面を作っている頂点の番号データ

150～270　同様に他の立体の場合（但し、正十二面体の頂点データだけは2行分）

280　CTRL+STOP割り込み禁止／turboR以上の機種ならDRAMモードに戻す

290　テキスト画面にする／行40へ

マシン語解説

&HD000～&HD005　CPU切り換え

補足

○正四面体の頂点の座標

・まず、底面の正三角形の中心（外心）から各頂点までの距離をaとすると（図－1）、1辺の長さが$\sqrt{3}a$になります。図－2より、高さは$\sqrt{2}a$、四面体の中心から頂点までの距離はxとして方程式を立てると、

(図-1)

$$\left(\sqrt{2}a-x\right)^2+a^2=x^2$$

これを解いて、$x=\frac{3\sqrt{2}}{4}a$。この値を$10\sqrt{3}$にすると（この方が正六面体の時に都合がいい）、座標は図－2の括弧内の数値になります。

(図-2)

○正六面体の頂点の座標

・中心から頂点までの距離を$10\sqrt{3}$（正四面体の時と同じなのは、どの立体も同じ球の中に内接するようにするため）にすると、座標は図－3の通りです。

○正八面体の頂点の座標

・図－4のようにすると、中心から頂点までの距離の数値がそのまま座標に使えます。

(図-3)

○正十二面体の頂点の座標

・性質上、正十二面体は立方体の各面に図－5のような立体がくっついたものと考えられます。図－6の◯のついた頂点は立方体の頂点です。残りの部分は、以下のようにして求めます。

・くっついた立体の1方の面は二等辺三角形になっています。（図－7）底辺は20で、斜辺は$\frac{10}{\cos 36^\circ}$です。

・また、この斜辺は正十二面体の1辺にもなっています。更に、図－7の等脚台形の高さと上底、下底のY座標の差との比から、二等辺三角形の頂点、底辺のY座標の差の値が出ます。

(図-4)

（等脚台形の高さ）：（上底、下底のY座標の差）

＝（二等辺三角形の高さ）：（頂点、底辺のY座標の差）

つまり、

$$（頂点、底辺のY座標の差）=\frac{10\times 10\tan 36^\circ}{\frac{10\sin 72^\circ}{\cos 36^\circ}}$$

$$=\frac{\frac{10\sin 36^\circ}{\cos 36^\circ}}{\frac{2\sin 36^\circ\cos 36^\circ}{\cos 36^\circ}}=\frac{5}{\cos 36^\circ}$$

(図-5)

・これより正十二面体の残った部分の頂点の座標が求まります（図－8）。

当選者発表

●3月号FFBプレゼント当選者　①「鉄腕アトム・新世紀ボックス発売記念テレカ」＝〈青森県〉五十嵐務〈神奈川県〉中村和洋〈和歌山県〉山下良之〈兵庫県〉長尾直明〈香川県〉多田輝幸／②「ドラゴン・ナイトのCD」＝〈北海道〉松見成教〈福島県〉栗原和弘〈神奈川県〉柴田早苗〈富山県〉武田英幸〈愛知県〉松山賢〈三重県〉中嶋健一郎〈大阪府〉小林正幸・馬場猛〈山口県〉岩田佳治〈愛媛県〉渡部伸

○正二十面体の頂点の座標

・正二十面体は性質上、二十個の正四面体が集まってできています。即ち、中心から頂点までの距離と、正二十面体の1辺は等しく、$10\sqrt{3}$です。あとは図−9のような向きにすると割合簡単で、座標は図−9の通り。

(図−6)

○3D上の点の回転

・具体的には、リストの行70の「X=X(F」から変数GXへの代入文の直前までです。ここでは、一次変換を行っています。点(x, y)を原点を中心に角θだけ回転した座標を(x′, y′)とすると、

$$\begin{pmatrix} x' \\ y' \end{pmatrix} = \begin{pmatrix} \cos\theta & -\sin\theta \\ \sin\theta & \cos\theta \end{pmatrix} \begin{pmatrix} x \\ y \end{pmatrix}$$

展開すると、
$$\begin{cases} x' = x\cos\theta - y\sin\theta \\ y' = x\sin\theta + y\cos\theta \end{cases}$$

(図−7)

・これは二次元上の変換ですが(3D上の変換は僕にはわからない)、まずX、Y座標で、次にY、Z座標で変換することによって、3Dの回転になります。

○各面の中心の座標

・具体的には、行70の終わりの方の、変数GXへの代入文から、行80の初めの方の変数GZへの代入文までです。この求め方は、三角形でいう重心の求め方です。しかし、本来ならば三角形でいう外心を求めなくてはなりません(但し、正多角形ならば、三角形でいう重心と外心は一致するので、ここではこの求め方でも良い)。

(図−8)

・正n角形(n≧3)の各頂点を(X_1, Y_1, Z_1), (X_2, Y_2, Z_2), …(X_n, Y_n, Z_n)とすると、

$$\left(\frac{X_1+X_2+\ldots+X_n}{n}, \frac{Y_1+Y_2+\ldots+Y_n}{n}, \frac{Z_1+Z_2+\ldots+Z_n}{n}\right)$$

○面の描画について

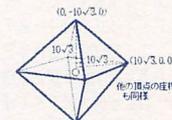
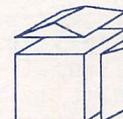
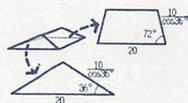
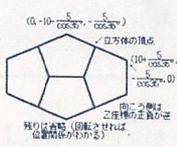
・まず、視点(ここでは(0, 0, -100))から描く面が見えるかを調べます。具体的には行80のIF文に関係があります。描こうとする面に外側へ垂直なベクトル(前項で出た面の中心座標を通る)と、その面の中心から視点へ向かったベクトルとがなす角度が90°より小さければ、視点から見えるので(図−10)、描画します。計算式は、面の中心をG(gx, gy, gz)とすると(視点はA(0, 0, -100)、原点はO)、

○のついた点は、こちら側。向こう側は、Z座標の正負が逆。
(図−9)

$$\cos\theta = \frac{\vec{OG}\cdot\vec{GA}}{|\vec{OG}||\vec{GA}|}$$
(※$\vec{OG}$の延長がGを通り面に垂直なベクトルになる。)

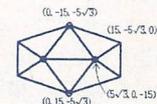
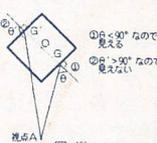
$$= \frac{-gx^2-gy^2-gz(gz+100)}{\sqrt{gx^2+gy^2+gz^2}\sqrt{gx^2+gy^2+(gz+100)^2}}$$

ここで $g=gx^2+gy^2+gz^2$ とすると、

$$\cos\theta = \frac{-g-100gz}{\sqrt{g}\sqrt{g+200gz+10000}}$$

(図−10)

この値が負又は0ならば(プログラム中の計算式で出たのは-cosθの値なのでIF文では「正又は0ならば」となっています)見えないので(0の時は現実では見えない)描画しません。

・次に、Z座標をずらし(行80)、LINE文で描画します(行90)。Z座標をずらすのは、視点のZ座標を0にするためです。こうすると、LINE文の中の計算で奥行きが出るからです(辺の長さをZ座標で割るため)。

・各面の中心座標も、Z座標をずらして計算し、2D上のその位置で塗ります。

○面の色

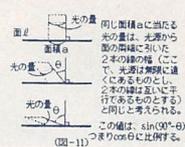
・面の色は、その面に当たっている光の強さで決めます。その面に垂直なベクトルと、面の中心から光源(位置ベクトル(−1, −1, −1)の方向)へのベクトルとの関係です。面の描画の時の計算のようにして出すと、cosθの値が出ます。ところで、三角比で考えてみても、面に垂直な直線となす角がθの時、その面に当たっている光の強さは、cosθに比例しています。(図−11。θ=0の時が最も強く、θ=90の時に0だということで、何となく勘でもわかるはずです)。そこで、そのままベクトルの内積で出た値に比例させてしまいました(但し反対側の影の部分がまったく見えなくなってしまわないように、少し細工してあります)

(図−11)

○高速モードについて

・よく、turboRのCPUをマシン語で高速モードに切り換える時、Aレジスタには81h(R800ROM)を入れますが(僕もその方法しかやったことがありませんでした)、このプログラムでは、Aレジスタに82h(R800DRAM)を入れました。turboRのハンドブックによると、DRAMモードではBIOSエントリをDRAMにコピーして使っているそうです(そのほうがBIOSの実行速度が上がると書いてありましたが、実験(マシン語に書き込む値を変えてテストしました)してみると、正四面体の場合、ROMだとアニメパターンを全部描くのに約20〜30秒、DRAMだと17秒で済みました。確かに速度が上がりました)。

※なお、図はあまり正確ではありません。

MIJIKOSOFT

「使い方」の項のファイル名は投稿時のもので、付録ディスクのファイル名ではありません。また、作者の解説中、三角関数におけるθの単位はラジアン法(直角がπ/4)ではなく度数法(直角が90°)になっています。

ファジー伸一's 1、2のプログラム

ダップ:おにいさん、このゲーム、操作どうやるの?

おにいさん(ファジー):ダップ、これはゲームじゃないよ。正多面体を3Dで表示するプログラムなんだよ。詳しくはこの解説原稿を読んでみなよ。

ダ:どれどれ。あれ、おにいさん、今回の解説原稿、いつもと違うんじゃない?

お:ああ、今回はね、作者の手紙をそのまま掲載しているんだ。

ダ:なあるほど、どうりで詳しいと思った。

お:お、ダップ、いってくれるじゃない。それにしても、作者はまだ14歳なのに、難しい数学を活用しているね。おなじ学年に独学で微積分をやったり、円周率を50桁以上暗記したりしている人もいるんだって、関係ないけど。……おいおいダップ、そんなに真剣に読んで、ちゃんとわかっているの。

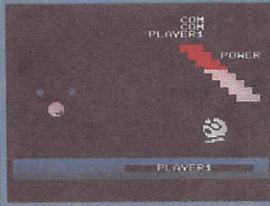
ダ:うん、正八面体までの説明はなんとかわかるけどねえ。

お:(……僕は正六面体以外はわからなかったのに)

ダ:おにいさん、どうしたの。

お:でもまあ、おにいさんは文化系だから、プログラムのことはともかく、数学のことになるとあんまり詳しい説明はできないからね。はは。

ダ:え、おにいさんって文化系なんだ。体育会系だとばっかり思ってたんだけど。

お:あのね……。

EXCITING SHOOT
エキサイティング・シュート

MSX 2/2+VRAM64K by 阿部俊一郎

▶遊び方は38ページ

プログラマからひとこと 軽くても完成度の高いものを

おひさしぶりです。今回は軽い作品で登場です。みなさん一度はやったことがあるでしょう。「シュート打って、先に5本いれたらジュースおごりな」というやつです。ボールがゴールに当たったときの跳ね返り方に重点をおいて作りました。話は変わりますが、「アルゴリズム甲子園」に応募してくれたみなさん、ありがとうございました。ただいま新作を開発中です。暇がないので、また軽い作品になりますが、軽くても完成度の高いものを作るというのが、僕のゲームを作る上での課題であります。イラストは友人にむりやり頼んでかいてもらいました。

阿部俊一郎　宮城・17歳

変数の意味

スプライト座標

X、Y……ゲームキャラ、ボールの座標

その他の変数

A……USR関数呼び出し用(キーバッファクリア)／プレイヤー数入力用
A$……太文字処理用／データ読みこみ用／キー入力用
B$、V……太文字処理用
C$……使用されていない
E……コンピュータのシュートする位置
F……コンピュータのシュートするパワー値
G……トリガーの連続入力防止用カウンタ
I、J……ループ用
K、M……ゲームキャラ、ボールの移動増分
K(n)、L(n)……ボールがゴールにぶつかったときの跳ね返り増分
N……ボールとゴールとのずれ
P……パワー値
P(n)……プレイヤーフラグ⇨0＝人間、1＝コンピュータ
R……ゴールに当たったときの跳ね返り調整値⇨大きいほど小さく跳ねる
S(n)……スコア
T……ループ用／処理プレイヤー番号
T(n)……プレイヤー番号
U……ゲームカウンタ
YY……ボールのY座標保存用⇨ボールがゴールに上から当たったか判定するのに使用

プログラム解説

10〜70　初期設定
10　画面初期設定／変数初期化／ウエイトメッセージ表示
20　太文字処理
30　ボールの跳ね返り増分計算
40　画面消去／プレイヤーとボールのスプライトパターン定義
50　地面の色設定／パレット切り換え／パワーゲージの色設定
60　ゴールのキャラクタパターン定義／ゴール、スコアの色設定
70　文字色のパレット切り換え／タイトル表示／効果音／タイトルのフェードイン・フェードアウト

80〜130
80　REM文
90　画面消去／キーバッファクリア／メッセージ表示／プレイヤー数入力・設定
100　画面消去／ゴール、地面、メッセージ欄表示
110　パワーゲージのキャラクタパターン定義／パワーゲージ表示
120　順番決定・表示／スコア初期化
130　メッセージ表示／効果音／メッセージ消去

140〜260　ゲームメイン
140　REM文
150　処理プレイヤー決定／コンピュータが投げるパワーと位置の設定／プレイヤー表示／パワーゲージ初期化／座標、移動増分初期化
160　ゲームキャラX座標更新・表示／Uターン判定
170　位置決定判定⇨位置が決まればボール表示／効果音／パワーなど変数初期化
180　パワー値による効果音／パワーゲージ、パワー更新／シュート判定⇨シュートならボールY座標、増分設定／シュートでなければ入力用カウンタ更新／行180へ
190　効果音／ゲームキャラ、ボールのアニメ表示
200　ボール移動／シュート失敗判定⇨失敗なら行280へ
210　ボールがゴールに上から当たったか判定⇨当たっていれば行240へ
220　ボールがゴール右に横から当たったか判定⇨当たっていれば効果音／横移動増分反転／X座標更新
230　ボール表示／行200へ
240　効果音／ゴールするか判定⇨ゴールするならX座標、増分設定／行260へ
250　ゴールとボールのずれ計算／乱数による跳ね返り調整値設定／増分計算
260　Y座標更新／ボール表示／行200へ

270〜310　失敗か成功か
270　REM文
280　ボール、ゲームキャラ消去／ゴールしたか判定⇨ゴールしていれば行300へ
290　効果音／失敗表示／行310へ
300　効果音／成功表示／スコア加算・表示／効果音
310　時間待ち／メッセージ消去／ゲーム終了判定⇨まだならプレイカウンタ更新／行150へ

320〜330　リプレイ
320　勝者表示／効果音／時間待ち／画面消去
330　リプレイメッセージ表示・入力／メンバーチェンジするなら行70へ／しないなら行100へ

340〜360　サブルーチン
340　REM文
350　効果音サブ
360　プレイヤー表示サブ

370〜400　スプライトパターンデータ(行40で読みこみ)
370　REM文
380　ゲームキャラ(投げる前)　パターンデータ
390　ゲームキャラ(投げた後)のパターンデータ
400　ボールのパターンデータ

補足

変数Uおよび配列変数T(n)はむだのようだ。

Uは処理プレイヤー番号用の変数Tを設定するためのカウンタとして使用されているが、もともとTの設定部分を、
T＝(T＋1)MOD3
とすれば必要のないものだ。

また、T(n)は、プレイヤーの通し番号だが、ほとんどの場合P(n)の添字として使用され、人間側プレイヤー名の表示にのみ単独で使用される。そしてP(n)はコンピュータか人間かの

フラグだ。

このプログラムの場合、添字にはゲーム中の順番Tを使用し、配列の内容を0はコンピュータ、1～3は人間とすれば配列1つで済むのだ。

プログラム中にP(T(T))という組み合わせがたくさんあり見にくく、処理速度も遅くなる。配列を1つにするだけでも効果的だが、行150あたりで単純変数に代入して使用したほうがすっきりするだろう。

プログラムをわかりやすくするためか、作成時のなごりかはわからないが、パワーゲージのループ部分のように、定数にできるところを掛け算にしてあったりするのは、数値の意味がわかりやすいのでまだいいが、こうした、むだな配列や変数をそのままにしておくと、バグやゴミの原因になりかねない。

行20にある文字変数C$(使用されてない)などは、太文字の種類を模索していたときの状況が想像できておもしろいが、ゴミには違いない。（MORO）

```
EXCITING.FD5

10 COLOR15,1,1:SCREEN1,3:WIDTH32:KEYOFF:DEFINTA-Z:DEFSNGK,L,X:DIMK(24),L(24):LOCATE12,11:PRINT"ちょっとまって"
20 FORI=33*8TO91*8:A$=RIGHT$("00000"+BIN$(VPEEK(I)¥4),6):B$=MID$(A$,3,1):C$=MID$(A$,4,1):V=VAL("&B"+MID$(A$,1,2)+B$+B$+MID$(A$,4,2)):VPOKEI,VORV*2:NEXT
30 FORI=0TO24:K(I)=SIN((I+44)/18.1):L(I)=COS((I+44)/18.1):NEXT
40 CLS:FORI=0TO8:READA$:FORJ=0TO7:VPOKE14336+I*8+J,VAL("&H"+MID$(A$,J*2+1,2)):NEXTJ,I
50 FORI=0TO2:VPOKE8205+I,VAL("&H"+MID$("223344",I*2+1,2)):COLOR=(I+2,2,6-I,2):NEXT:VPOKE8204,&HA6
60 FORI=0TO7:VPOKE136*8+I,VAL("&H"+MID$("3C7EFFFFFFFF7E3C",I*2+1,2)):NEXT:VPOKE8209,&H31:VPOKE8208,&H51
70 COLOR=(15,0,0,0):LOCATE7,11:PRINT"ABE SHUN SOFT  1992":GOSUB350:FORI=0TO35:COLOR=(15,I¥5,I¥5,I¥5):NEXT:FORI=0TO5000:NEXT:FORI=35TO0STEP-1:COLOR=(15,I¥5,I¥5,I¥5):NEXT:CLS:COLOR=(15,7,7,7)
80 ' --- GAME SHOKIKA -----------------
90 CLS:DEFUSR=342:A=USR(0):PRINT:PRINT" NUMBER OF PLAYERS (0-3) ?";:A=VAL(INPUT$(1)):FORI=0TO2:P(I)=-(I>A-1):T(I)=I:NEXT
100 CLS:LOCATE3,10:PRINT"ぃ    ぃ":FORI=0TO2:LOCATE0,20+I:PRINTSTRING$(32,104+I*8);:NEXT:LOCATE14,21:PRINTSPC(16):LOCATE26,5:PRINT"POWER"
110 FORI=96*8TO104*8:VPOKEI,255:NEXT:FORI=0TO7:LOCATE21+I,4+I:PRINTSTRING$(3,96+I):NEXT
120 FORI=0TO20:SWAPT(RND(-TIME)*3),T(RND(-TIME)*3):NEXT:FORT=0TO2:LOCATE17+P(T(T))*4,T:GOSUB360:GOSUB350:S(T)=0:FORJ=0TO300:NEXTJ,T:U=0
130 LOCATE15,15:PRINT"GAME START !!":PLAY"V15O4L24BAGBAGBAGF12G12","V13O3L8BAGF12E12":FORI=0TO4000:NEXT:LOCATE15,15:PRINTSPC(14)
140 '--- GAME MAIN --------------------
150 T=UMOD3:F=30-RND(1)*24:E=208-INT(RND(1)*3)*8:LOCATE18+P(T(T))*2,21:GOSUB360:FORI=96*8TO104*8:VPOKEI,0:NEXT:X=112:K=8
160 X=X+K:PUTSPRITE0,(X,128),15,0:IFX=112ORX=208THENK=-K
170 IF(STRIG(0)ANDP(T(T))=0)OR(P(T(T))ANDX=E)THENPUTSPRITE3,(X+22,124),10,2:SOUND1,0:SOUND7,56:P=0:G=0ELSE160
180 SOUND0,250-P*4:SOUND8,15:VPOKE831-P*2,255:VPOKE830-P*2,255:P=P+1:IF(P(T(T))=0ANDG>0ANDSTRIG(0))OR(P(T(T))ANDP=F)ORP>31THENY=120:M=-(12+P/8):K=-6ELSEG=G-(STRIG(0)=0):GOTO180
190 SOUND1,2:SOUND6,15:SOUND7,0:SOUND8,16:SOUND12,10:SOUND13,0:FORI=1TO3:PUTSPRITE0,(X-I*3,128-I*6),15,1:Y=Y+M:X=X+K:PUTSPRITE3,(X+16,Y),10,2:FORJ=0TO30:NEXTJ,I:X=X+16
200 X=X+K:YY=Y:Y=Y+M:M=M+1:IFY>144ORX<-8THEN280
210 IFYY<64ANDY>=64ANDX>8ANDX<64THEN240
220 IFY>64ANDY<92ANDX<64ANDX>24THENSOUND13,0:K=-K:X=X+K
230 PUTSPRITE3,(X,Y),10,2:GOTO200
240 SOUND13,0:IFX>32ANDX<40THENK=0:X=36:M=M/2:GOTO260
250 N=X-(8-(X>36)*32):R=RND(1)/2+2:K=K(24-N)*M/R:M=L(24-N)*M/R
260 Y=64+M:PUTSPRITE3,(X,Y),10,2:GOTO200
270 '--- TOUKYU-GO NO SHORI -----------
280 PUTSPRITE3,,0:PUTSPRITE0,,0:SOUND7,56:LOCATE15,15:IFX=36THEN300
290 PLAY"V15O4L32FEDC8","V13O3L32AGFE8":PRINT"  MISS":GOTO310
300 PLAY"V15O5L32CECEG4","V15O4L32EGEGB4":PRINT"NICE SHOOT !!":FORI=0TO2000:NEXT:S(T)=S(T)+1:LOCATE24+S(T),T:PRINT"●":GOSUB350
310 FORI=0TO2500:NEXT:LOCATE15,15:PRINTSPC(14):LOCATE14,21:PRINTSPC(16):IFS(T)<5THENU=U+1:GOTO150
320 LOCATE16,15:GOSUB360:PRINT" WIN !!":PLAY"V15O5L16BAGFEECD8","V13O4L16GFEDCCEC8":FORI=0TO8000:NEXT:CLS
330 LOCATE5,10:PRINT"(SPACE KEY)  CONTINUE";SPC(42);"(RETURN KEY)  CHANCEL":A=USR(0):A$=INPUT$(1):FORI=0TO2000:NEXT:IFA$=CHR$(13)THEN70ELSE100
340 '--- SUB --------------------------
350 FORJ=0TO20:SOUND0,80+(JMOD5)*30:SOUND1,0:SOUND7,56:SOUND8,15-(J¥5)*3:NEXT:SOUND8,0:RETURN
360 PRINTMID$("PLAYERCOM",P(T(T))*6+1,6);CHR$(32-(P(T(T))=0)*(17+T(T)));:RETURN
370 '--- SPRITE DATA ------------------
380 DATA 00000F3F6747C6CE,FFFF7F7F3C037F00,C0C004CE8E70F0E0,00E0E0C000C0E000
390 DATA 0000091D1C033B3D,2623131F0F00031F,0000C0F078B8DCDC,3CFCF8F88070F800
400 DATA 3C7EFFFFFFFFD723C
```

GEAR ギア

MSX turbo R by LNK

▶遊び方は42ページ

このプログラムは初期設定をおこなうBASIC「GEAR.FD5」と、メインのマシン語「GEAR.OBJ」の2つに分かれています。どちらもリストは掲載していません。

BASIC解説

変数の意味

I……ループ用
XX……マシン語の呼びだし用

プログラム解説

GEAR.FD5

10～40　マシン語領域の確保／画面初期設定／タイトル表示
50～100　ストーリー表示／キー入力待ち
110～200　画面設定／画面表示の禁止／ゲーム中に使う文字データの作成／背景用の星を作る／ゲーム画面に線を引く／タイトル用の文字データの作成
210～260　マシン語を読みこむ(BLOAD)／パレットを指定する／マシン語を呼ぶ／プログラム終了処理
270～290　フェードイン処理
300～320　フェードアウト処理

マシン語本体解説

GEAR.OBJ

9000～9012
機種判別／高速モードへ切り替え
9013～90A2
初期設定
90A3～90B4
デモのくりかえし処理
90B5～90D4
デモ用タイマー割りこみ
90D5～9173
タイトルデモの処理
9174～921B
ワークエリアの初期化
921C～924C
ゲーム時に使うタイマー割りこみ処理
924D～927A
タイマー割りこみによるスクロール
927B～9287
デモ用にスプライトを拡大
9288～92A5
走査線割りこみ処理
92A6～92F6
音楽演奏ルーチン
92F7～9375
走査線割りこみによるスクロール
9376～9383
スプライトの消去
9384～93B8
スタート時のプレイヤー選択
93B9～93FB
スコア表示
93FC～9415
音楽の停止／割りこみフックを戻す
9416～943D
スクロールメインルーチン
943E～9468
VDP操作ルーチン
9469～949C
スクロール用データ
949D～950C
自機、オプション、弾の色データ
950D～9523
スプライトアトビリュート用データ
9524～9539
スクロール用データ
953A～9549
フック用のデータ
954A～9551
スクロール用ワーク
9552～9554
音楽／スクロール／デモのフラグ
9555～9556
キー入力待ち用カウンタ
9557～9560
フックの保存用ワーク
9561
FM-BIOSのスロット
9562～95A8
キャラクタの移動など
95A9～95B8
画面の色を戻す
95B9～974D
イベント処理
974E～975D
メインルーチン
975E～98C5
当たり判定
98C6～9994
エンディング処理
9995～999A
引算サブ
999B～99BA
効果音
99BB～99C7
ウェイト処理
99C8～99E1
音楽演奏サブ
99E2～99E7
当たり判定用データ
99E8～9AAF
ジャンプテーブル(敵出現／敵移動／イベントの処理分岐用)
9AB0～9AB2
エンディング用フックデータ
9AB3～9BDE
エンディング用データ
9BDF～9C32
効果音データ
9C33～9CB2
スプライトアトリビュートテーブルのコピー
9CB3～9CF2
スプライト用ワーク
9CF3～9CF8
イベント用ワーク
9CF9～A1E7
キャラクタ移動&出現1
A1E8～A1FC
乱数発生
A1FD～A2AE
敵の攻撃処理
A2AF～A2BD
割り算サブ
A2BE～A2CD
スプライトパターンの入れ換え
A2CE～A33F
敵出現サブ
A340～A35A
敵のレーザー攻撃サブ
A35B～A3BF
パワーとスピードの表示
A3C0～A3CF
キー入力用データ
A3D0～A3EC
敵移動用のSINデータ
A3ED～A3F2
自機用ワーク
A3F3

プログラマからひとこと　マシン語のくせにturboR専用

▼このMファンは、4月8日発売だそうですね。私にとっては、この日は「パソコン買って1周年記念」ではないですか。このMファンは、なによりもうれしいプレゼントです。▼今回はマシン語のくせにturboR専用というぜいたくなゲームになりました。しかし、本当にR800の力が必要な部分はスクロールルーチンだけです。それ以外は少し手を加えれば、Z80で十分なはずです。それができなかったのは、私の力不足です。申しわけない。▼国分の田村くん、元気か？　卵塾でいっしょだったペッペといえばわかってくれるだろうか。▼私のまわりには、作曲できる人がいない。誰か、曲を作ってください。もうこんな恥ずかしい音楽はいやだ。▼今回が初投稿だが、これからも投稿していくつもりだ(と書いて、消えていった勇者を私はたくさん知っている)。▼がんばれ、MSX／▼ご意見、ご感想をお待ちしております。　LNK　鹿児島・19歳

プレイモード
A3F4~A40B
オプション用ワーク
A40C~A40F
自機の残りなどのワーク
A410~A412
ボス敵用のワーク
A413~A418
敵の弾用ワーク
A419~AAD7
キャラクタの移動と出現2
AAD8~AAE6
ゲームオーバー用データ
AAE7~B58B
音楽データ
B58C~BD8B
スプライトパターンデータ
BD8C~C14B
スプライトカラーデータ
C14C~C589
ラウンドデータ

(にゃん☆)

NEW TENKING ニューテンキング

MSX2/2+VRAM128K by RATOC

▶遊び方は39ページ

変数の意味

配列変数

M$(n)……地名データ
X(n)、Y(n)……地名に対応する座標

その他の変数

A、B……雲の座標
A$、N……答えの入力用
C……雲の色指定／色の判別用（答えを判定するのに使う）
HS……ハイスコア
I、R……ループ用変数
P$……音楽データ
Q……地名決定に使う乱数用
S……スコア
U……USR関数の呼び出し用

ユーザー定義関数

FNA(n)……n未満の乱数を返す

プログラム解説

10 画面初期化／乱数初期化／地名データの読みこみ／USR関数の定義
20 作業画面の初期化／雲のグラフィックを作成
30 音楽データを配列変数に定義
40〜50 日本地図の作成
60 日本地図に雲をかさねる
70 タイトル表示／曜日の表示
80 作業画面から表示画面へ地図を転送／効果音／効果音が消えるまで待つ
90 解答時に使う番号の表示／問題の場所を表示／キーバッファクリア
100 答えの入力／選択した答えを判定用変数Cに変換
110 当たりの判定／得点の加算／効果音
120 はずれたときの処理
130 終了判定／画面消去
140 ハイスコアの更新／スコアの表示／トリガー入力待ち／リプレイ処理
150 地名データ（行10で読みこみ）

プログラマからひとこと

日本地図がカックンカックンでごめんね

初投稿で初採用。採用されるとは思っていなかったから驚いちゃったよー。あーそうだそうだ、ここで1ついっておきたいことがあります。「日本地図がカックンカックンでごめんね。反省」。あーそうだそうだ（2回目）、AOTA X先輩お元気、いや、お元気ですか？

RATOC 神奈川・16歳

補足

プログラム最後のデータ部を見ればわかるように、地名を変えることはかんたんだ。地名、X座標、Y座標という順にデータが入っているので、自分の好きな地名とその座標を入れればよい。座標は天気を調べる日本地図上の座標を指定する。指定した座標の色を見て天気を判断しているので、座標を間違えると、もちろん正しい判定はできない。地名を追加する場合には、データを読みこむループ回数を増やすだけでなく、配列変数の宣言も忘れないように。

(にゃん☆)

```
TENKING .FD5

10 COLOR15,1,1:SCREEN5,RND(-TIME):DEFFNA
(A)=INT(RND(1)*A):FORI=0TO10:READM$(I),X
(I),Y(I):NEXT:OPEN"GRP:"AS#1:PRESET(0,0)
:PRINT#1,"<WAIT>":DEFUSR=&H156
20 SETPAGE,2:CLS:PAINT(0,0),0:FORI=0TO15
0+FNA(80):A=FNA(255):B=FNA(211):C=FNA(2)
+14:CIRCLE(A,B),FNA(10)+5,C,,,.2:PAINT(A
,B),C:NEXT:SETPAGE,0:CLS
30 S=0:P$="V15T200O5S0M8000L8CDDR8CEER8L
4CDE2L8CDER8DEFR8L4EDC2
40 FORR=1TO7:SETPAGE,1:LINE(0,0)-(255,21
1),4,BF:DRAW"S20C2BM155,85URDRURURUL2ULD
LDLD2RBM+0,+1D2RD3LD3LULDL2ULD2LU2L3UR3U
RURDRURURU3RBM-9,+8R2DL2UBM-1,-2D4LDLDLU
3RUL2URUR3
50 PAINT(161,66),2:PAINT(151,91),2:PAINT
(111,131),2:PAINT(104,121),2
60 COPY(FNA(140),FNA(26))-STEP(115,95),2
TO(70,60),1,TPSET
70 SETPAGE,0:FORI=-8TO40STEP2:PRESET(78,
I):PRINT#1,"-NEW TENKING-":LINE(78,I-2)-
(174,I-1),1,BF:NEXT:PRESET(118,50):PRINT
#1,"[";CHR$(1)+CHR$(64+R);"]"
80 FORI=0TO115:COPY(70+I,60)-(70+I,102),
1TO(70+I,60),0:COPY(185-I,103)-(185-I,15
5),1TO(185-I,103),0:NEXT:PLAYP$:FORI=-1T
O0:I=PLAY(0):NEXT
90 P$="":PRESET(57,157):PRINT#1,"<1>はれ <
2>くもり <3>あめ":Q=FNA(11):PRESET(108,170):P
RINT#1,M$(Q)+"   ":U=USR(0)
100 A$=INKEY$:N=VAL(A$):IFN=1THENC=2ELSE
IFN=2THENC=15ELSEIFN=3THENC=14ELSE100
110 IFPOINT(X(Q),Y(Q))=CTHENS=S+1:PLAY"L
8GFEDGFEDL4CDCR":PRESET(94,100):PRINT#1,
"せ い か い !":GOTO130
120 PRESET(98,100):PRINT#1,"ま ち か゛ い":PL
AY"L8A4GFDE-C+4":FORI=-1TO0:I=PLAY(0):NE
XT
130 IFR=7THEN140ELSEFORI=0TO128:LINE(I,I
-22)-(255-I,233-I),1,B:NEXT:NEXT
140 HS=HS-(S-HS)*(S>HS):PRESET(10,100):P
RINT#1,"すこあ"S:PRESET(190,100):PRINT#1,"は
いすこあ"HS:FORI=0TO1:I=-STRIG(0):NEXT:FORI=
0TO105:LINE(0,I*2)-(255,I*2),1:LINE(0,21
1-I*2)-(255,211-I*2),1:NEXT:GOTO30
150 DATA さっほ゜ろ,156,76,あおもり,153,91,にいか゛た,
146,111,ふくしま,152,118,とうきょう,144,124,なか゛の,
140,118,おおさか,126,124,こうち,115,134,やまく゛ち,1
12,123,ふくおか,98,122,かこ゛しま,92,148
```

FIELD RUNNER フィールド・ランナー

MSX MSX2/2+RAM32K by TM SOFT

▶遊び方は40ページ

変数の意味

スプライト座標

X、Y……ランナーの位置
V、W……ランナーの速度

その他の変数

A、A$、B$、US……一時変数
C……コース(0～2)
DJ……ジャンプ数
DW……池にはまった回数
F……画面最上行の行番号(コース全体の通し番号)=走破距離
HF……表示用走破距離(Fの半分)
H(n)……コースnのハイスコア
I、J、L……ループカウンタ
K……入力機器番号(0:キーボード、1:ジョイスティック1、2:ジョイスティック2)
M……モード(0:プレイ、1:デモ)
N……ジャンプ中フラグ(1)
O……ジャンプ中にトリガーを離したことのフラグ(1)
P……ランナーの表示スプライトパターン切り替え用
Q……無敵フラグ兼カウンタ(0～7)
S……スティック入力値
SC……スコア
T……池にはまったことのフラグ兼カウンタ(0～10)
T$(n)……タイトルの行ごとの文字パターン
U……トリガーによる滞空時間延長用カウンタ(0～5)

USR関数

USR(n)……REM文データのメモリへの書き込みと太文字処理
USR1(n)……画面最上行に、コースn¥300、行番号nMOD300の行を描く
USR2(n)……PSGのPLAY文用初期化

スプライト面番号

0:ランナー
1:ランナーの影

スプライトパターン番号

0～5:水平速度別ランナー(速度3分類、1分類につき2パターン)
6:池に落ちたランナー

キャラクタ

96(`):草
104(h):池
112(p):タイトル表示用文字(ドット)

プログラム解説

10～80 プログラム初期化
 10～20 文字領域・マシン語領域の確保/USR関数定義/画面初期化/整数型宣言/入力器設定/お待たせメッセージ
 30 スプライトジェネレータテーブル、カラーテーブル設定
 40 パターンジェネレータテーブル設定
 50 タイトルパターン読み込み
 60 マシン語書き込み/REM文データのメモリへの書き込み/PSG初期化
 70～80 タイトル1
90～160 ゲーム初期化
 90～100 タイトル2
 110～120 モードとコースの設定
 130～140 コース表示/効果音
 150 デモモード
 160 変数初期化(以下プレイモード)
170～260 メインループ
 170～180 ランナーの移動(座標計算)
 190～200 座標限界判定(ゲームオーバー判定を含む)
 210 クリア判定
 220 ジャンプ
 230 コースとランナーの表示
 240 池にはまっているとき
 250 池にはまっている状態から脱出したとき
 260 無条件分岐
270～340 ゲーム終了
 270～280 ゲームオーバー
 290 クリア
 300～310 結果表示
 320 コースレコードのとき
 330～340 トリガー待ち/リプレイ
350～380 サブルーチン
 350～360 ダウンスクロール/コース表示
 370 スプライト消去/スコア計算/PSG初期化
 380 モード、コース、ハイスコア表示
390～420 データ
 390～400 タイトルパターン
 410～420 REM文データのメモリ書き込み用マシン語プログラム
430～630 REM文データ
 430 太文字処理マシン語プログラム
 440 コース表示マシン語プログラム
 450～630 コースマップ(2文字=1バイト=コース1行)

マシン語解説

DA00～DA3C
REM文データのメモリへの書き込み
DA3D～DA55
太文字処理
DA56～DA79
引数+DA7Aの1バイトをビット分解してコースデータを1行描く(0:草、1:池、1ビット⇒2文字)
DA7A～DDFD

プログラマからひとこと

おお二重カッコだ

10画面で載ることができてとても感激しているTM SOFTです。このプログラムは7画面ですが、1行でもふやすと8画面になります。長いこと1画面作ってたせいでいつも画面数ぎりぎりになってしまうんですね。え?『よけりんちょだ/』はどうしたかって?(誰も聞いてないって)知らないなあ(じつはボツった(ただし未確認。おお二重カッコだ))。話は変わるけど、TM SOFTはMSX2を使っています。FM音源もないので、そろそろ新機種を買おうとも思うけれど、ターボRはイマイチな気がする。1、2年後までにはV9990(3月号参照)と2HDドライブのついた機種が出てほしい。まあ15万以上はしそうなのでこれから投稿して金をためておこうっと。(なお、この文章はあくまで予想なので、信じて損をしてもいっさい責任を負いません)。今マシン語を使ったゲームを作っているけれど、ハンドアセンブルはきつい。アセンブラを付録ディスクに入れてください。

TM SOFT 大阪・15歳

コースデータ

補足

行220は、とてもわかりにくいので、ちょっと整理してみよう。この複合ＩＦ文の最大の欠点は、4行目のOを1にしてUから1を引く処理の条件がはっきりしないことだ。

まず、先頭の代入文は、N=0のとき、Pを切り換える(0と1)ものだが、すぐ次のＩＦ文の条件式に「N=0」が含まれているので、ＩＦ文の中に含めることにしよう。

また、変数NはUが代用できるので必要ない。

最初のＥＬＳＥ以下を分析してみると、SOUND文とDJの更新を除けば、OとUの更新が目的だとわかる。しかも、Oの更新も結局Uの更新のためにおこなっているのだ。

そして、Uの更新は1を加えるか1を引くかだ。それなら、状況に応じてOを－1～1に変化させてUにOを加えることで目的を達することができないだろうか？

■行220の代案

そう考えてできたのが、次のルーチンだ。ただし、SOUND文は省略しているし、こう直すとほかにも直さなければならない部分が生じるので、あくまでも参考として読んでほしい(といっても動作チェックはおこなっている)。

```
220 IF U<1 THEN P=1-P:IF STRIG(K) AND T<Ø THEN O=1:Y=Y-4
223 IF U>Ø AND STRIG(K)=Ø OR U>4 THEN O=-1
225 U=U+O:IF U<1 AND O<Ø THEN O=Ø:DJ=DJ+1
```

速度的にはややむだがあるが、むだをなくしたとしても、条件判断が増えるので、大して速くなりそうには思えない。

■4月号『CONVEY－IT』に関連する補足――STOPキー割り込みサブを使っていても止めた行番号を知る方法

さて、本プログラムとは関係ないが、先月号の『CONVEY－IT』に関連して、ストップキー割り込みを使っても止めた行番号を知る方法があることに気がついたので、報告しよう。ただし、厳密に止めた行番号そのものを知ることはできない。

それは、いったん止めた後、すぐに「RETURN」を実行し、もう一度CTRL+STOPを押すことだ。

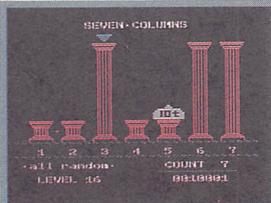
この方法が使えるためには、ストップキー割り込みサブの「STOP」の前に「STOP OFF」がなければならないが、担当者がストップキー割り込みを追加した『熊王』も『CONVEY IT』も、この条件を満たしている。

また、割り込みフック復帰のためにストップキー割り込みを使った場合についていうと、割り込みフックは戻されたままなので、暴走する可能性もない。

SCREENモード等のせいでエラーストップする場合もあるだろうが、「行番号を知りたい」という目的は達せられる。

最初に止めたとき、INPUT$関数実行中だった場合、もしかすると「RETURN」そのものがエラーになるかもしれないが、ファンダムにはINPUT$関数を使ったものがほとんどない。　(ANTARES)

```
FIELD-R .FD5

10 '            - PREPARATIONS -
20 CLEAR350,&HD9FF:DEFUSR=&HDA00:DEFUSR1
=&HDA56:DEFUSR2=&H90:SCREEN1,0,0:WIDTH32
:KEYOFF:COLOR15,1,1:DEFINTA-Z:K=(-STRIG(
1)-STRIG(2)*2)MOD3:PRINT"WAIT PLEASE"
30 FORI=0TO50:VPOKE&H3800+I,VAL("&H"+MID
$("38381478304844043838907814303010383811
27C902824043838907C12284840383812 3C50181
8103838503C1824444082442 8",I*2+1,2)):NEX
T:VPOKE8204,44:VPOKE8205,84
40 FORI=0TO15:VPOKE768+(I¥8)*56+I,VAL("&
H"+MID$("08004004001001000681384 01C02E01
0",I*2+1,2)):NEXT
50 RESTORE400:READA$:A=0:FORI=0TO9:FORJ=
0TO2-(I>4):B$=RIGHT$("0000000"+BIN$(VAL(
"&H"+MID$(A$,A*2+1,2))),8):A=A+1:FORL=0T
O7:T$(I)=T$(I)+CHR$(32+VAL(MID$(B$,L+1,1
))*80):NEXT:NEXT:NEXT
60 RESTORE420:READA$:FORI=0TO60:POKE&HDA
00+I,VAL("&H"+MID$(A$,I*2+1,2)):NEXT:US=
USR(0):US=USR2(0)
70 '                 - TITLE -
80 CLS:LOCATE8,11:PRINT"TMSOFT PRESENTS"
:A$="T120S9M3000O7":PLAYA$,A$,A$:PLAY"C
1","E1","G1":FORI=0TO5000:NEXT:CLS
90 FORI=0TO7:VPOKE896+I,0:NEXT:FORI=0TO9
:LOCATE-(I<5)*5,I-(I>4):PRINTT$(I):NEXT
100 SOUND6,25:SOUND7,159:SOUND10,16:SOUN
D12,8:SOUND11,0:SOUND13,8:VPOKE8206,44:F
ORI=0TO154:VPOKE896+IMOD8,255:VPOKE896+(
I+5)MOD8,0:FORJ=0TO15:NEXTJ,I:LOCATE20,1
2:PRINT"1992 TMSOFT":US=USR2(0):GOSUB380
110 S=STICK(K):IFSMOD2=1THENC=(C+(S=7)-(
S=3)+3)MOD3:M=ABS(-(SMOD4=1)-M):GOSUB380
:PLAY"T120O4S9M4000G16":FORI=0TO300:NEXT
120 IFSTRIG(K)THENPLAY"T120O5S9M10000L16
EDCE":FORI=0TO5000:NEXTELSE110
130 '                 - START! -
140 CLS:FORI=0TO23:F=I:GOSUB360:NEXT:PLA
Y"T120V14O4S9M12000L8CDEDCDEDCDGEGE":FOR
I=0TO8000:NEXT:PLAY"V15O6C2":FORI=0TO200
0:NEXT:SOUND11,0:FORI=8TO10:SOUNDI,16:NE
XT:SOUND7,135
150 IFMTHENFORI=24TO599:F=I:GOSUB360:FOR
J=0TO20:S=STICK(K):J=J+(S=5)-(S=1)*20:NE
XT:I=I-STRIG(K)*575:NEXT:FORI=0TO5000:NE
XT:CLS:GOTO90
160 X=60:Y=170:V=0:W=0:N=0:U=0:O=0:P=0:Q
=0:DJ=0:DW=0:T=0
170 '                 - MAIN -
180 IFT=0THENS=STICK(K):V=V+((S>5ANDV>-6
)-(S>1ANDS<5ANDV<6))*2:W=W+(((S=8ORS=1OR
S=2)ANDW>-2)-(S>3ANDS<7ANDW<6))*2:X=X+V:
Y=Y+WELSEY=Y+8
190 IFX<0ORX>120THENX=-(X>0)*120:V=0
200 IFY<16THENY=16:W=0ELSEIFY>187THEN280
210 F=F+1:IFF=600THEN290
220 P=(P-(N=0))MOD2:IFN=0ANDSTRIG(K)ANDT
=0THENN=1:U=1:Y=Y-4:SOUND6,25:SOUND12,4:
SOUND13,0ELSEIFNANDU<5ANDSTRIG(K)ANDO=0T
HENU=U+1ELSEIFNTHENO=1:U=U-1:IFU=0THENN=
0:O=0:DJ=DJ+1:SOUND6,30:SOUND13,0
230 GOSUB360:IFT=0THENPUTSPRITE0,(X+64,Y
-U*6),15-(QMOD2)*8,P+2+(V¥4)*2:PUTSPRITE
1,(X+66,Y-1),1,P+2+(V¥4)*2ELSEPUTSPRITE0
,(X+64,Y),15,6:PUTSPRITE1,(0,209)
240 IFVPEEK(6152+((Y+4)¥8)*32+(X+3)¥8)=1
04ANDN=0ANDT=0ANDQ=0THENDW=DW+1:T=7:Y=((
Y+4)¥8)*8:SOUND6,5:SOUND12,50:SOUND13,0
250 Q=Q+(Q>0):IFTTHENT=T-1:IFT=0THENV=0:
W=0:Q=10:SOUND12,10:SOUND6,2:SOUND13,0
260 GOTO180
270 '             - GAME OVER -
280 GOSUB370:PLAY"T120O5L2S9M30000CDEGDE
FAAGFDE1":FORI=0TO15:F=F-(F<599):GOSUB36
0:FORJ=0TO1800:NEXT:NEXT:GOTO310
290 GOSUB370:PLAY"T120V15O4L16CDECDEDEFD
EFG4","T120V14O4L16EDCEDCFEDFEDC4":FORI=
0TO7000:NEXT
300 '               - RESULT -
310 CLS:LOCATE12,5:PRINT"RESULT":LOCATE9
,8:PRINTUSING"DISTANCE ###":HF:LOCATE9,1
0:PRINTUSING"JUMP     ###":DJ:LOCATE9,12
:PRINTUSING"MISS     ###":DW:LOCATE9,15:
PRINTUSING"TOTAL    ###":SC
320 IFSC>H(C)THENH(C)=SC:PLAY"T120V15O4L
16CDCDEG4","T120V13O4L16GFGFCB4":FORI=0T
O10:LOCATE7,17:PRINTMID$("COURSE RECORD!
!!"+SPACE$(16),(IMOD2)*16+1,16):FORJ=0TO
200:NEXT:NEXTELSEPLAY"T120V15O4L16ECFC"
330 LOCATE8,20:PRINT"PUSH SPACE KEY"
340 IFSTRIG(K)THENCLS:GOTO90ELSE340
350 '                 - SUB -
360 PRINTCHR$(27)"Y  "CHR$(27)"L":US=USR
1(C*300+F¥2):RETURN
370 FORI=0TO1:PUTSPRITEI,(0,209):NEXT:HF
=F¥2:SC=HF-DJ-DW*10:US=USR2(0):RETURN
380 LOCATE13,16:PRINTMID$("PLAYDEMO",M*4
+1,4):LOCATE11,18:PRINT"COURSE-";CHR$(65
+C):LOCATE8,20:PRINTUSING"HIGH POINTS ##
#";H(C):RETURN
390 '      ･     - TITLE DATA -
400 DATAF5E870850848E5C84885084885EF70E4
A28BDC94B2CA12E4AAAB9C94A69A1297A28BD2
410 '       - MACHINE LANGUAGE -
420 DATADD213DDA2A76F65E23567AB7282F2323
237ED68F2803EB18EECD32DAFE1030F607070707
F5CD32DA4FF1B1DD7700DD2318E7237EFE3A3802
D607D630C9
430 REM0640210801C50608CD4A004FCB3FB1CD4
D002310F3C110EDC9
440 REM210109CDC6002AF8F7117ADA197E07070
74F0608CB013E08A1C660CDA200CDA20010F1C9
450 '             - FIELD DATA -
460 REM000000000000060000300000C000000E0000
300400000 1C0000000 0E0000000 00F0000000F
C000001E0000E004000000F00
470 REM00000007F000000000F000000 0F000
000F00000000F000003070F1F0F0783C1E0F0F8F
0E0C183070F1F9F9F9F9F9FFFFF
480 REMFF0000C0E0F0F8F9F1E3C78F1FFFFFFFF
F1F1F00DF00BF0000007F0000000000000000000F
E000000000000000007F000080
490 REM003FFFFFFFFFFFFF0080C0E0F0F8FCFEF
EFEFEE0E00707070700F800000000001F0000000
000F00000000003F1F8FC7E3F3
500 REMF1F9FC0003000000FE000000 1700C01C0
1AC00007F0000C000003F9F8787F7F1F1FD00000
0040C1C00003F7F7FFFFFFFFFFF
510 REMFFEF000000000007F00000000000555595A
50D0903C3F0FC00000000AA005500AA000000181
87E3C180000007E828F80807E00
520 REM0000000000000004000404000E0A0A0E000
E0A080E00001F1F9FC7C7E3F1F8F8F1E3C7CF9FC
FCFCFE7C78F9F3F3F7FFFFFFFFF
530 REMFFFFE7E7FFFFFFFFFCFCFDF9F000003C0
00802700000700C0F0F0F8FCFCFCF8E0C1830F3
F3F3FBF3F3F7F3F3F800000000
540 REM00001F87C3F3FB000000FF00FF000000F
F00FFFFFF00FFFFFFFFFF00FFFFD3E3C3CFC3C3F
3C3C1F0FCFCFCFCF8F0C1871F3F
550 REM3FBFBFBFFFFFFFFFFFFFFFBF9F9FBE3C38
F1F3F3F0F87E7E7E7C7870F0F1F3F3FBFFFFFFFF
9F9F9FFFFFF9F9F9FFFFFFCFCFC
560 REMF8F0F0F6F6F6F6F6F6FEFEFEFFFFFF7F7
F7F7F3F1F8FC1E1F9FDF9F9F3F7000000840077 0
0002F00007C3E00C101071F00E0
570 REME0F0F0F8FCFCF0E1870F3F7FFFFFFFFFF
FDFFFFF000000F8F8F0C0C0C0FB00F700EF00F70
0FB030F00404040 6A546A546A00
580 REME7E7E7C3C3C3818181007E0000E700003
C0000FF00FF00FFFFFF00FFFFFFFFFFFFFFEFFFFF
FFFEEFFFFFFF7BFFFFDFFFFFFEEF
590 REMFFC3878F9F9FCFCFE7F3F3F9FCF9F9F3F
3E7CFE7F3E7CFE7CFC78F1F3FBFBF9FDFFFFFFFF
FFFFFFDFFFBFFEFBFFFFFFFFFFFF
600 REMFFF7F7E7EFE3E3FBFBFBE3EFC78301000
240398006006C01DA000000E7E781007E7E7E7E7
E7E7E7E7EFEFEFFFFFFFFFFFFFEF
610 REMFFFFFFFFDFFF7FFFFFFFBFFFFFFFFDFFFFFF
F7F7F0010D0003E6000000000FDF3EFA87F947FF
55F7AEBFEBFF7DD7FF6EFFFFFBF
620 REM0000008142A55AA55AA55AA55AA55A241
8003C7E7E3C81E7E7C3839FBFBF9FCFE7F3F9FCF
9F3E7F3F3E7CF9FCFE7EFCFDF9F
630 REMCF9FCFEFFFFFFFFFFFFFB7FFFFFFFFFFFF
FEFFFFFF7FFFFFFFFDFFF8166816681C38100424
224814242A5DBFF6A6AAAB0DF00
```

7-COLUMNS セブン・コラムス

MSX MSX2/2+RAM32K by 情報ノイマン

▶遊び方は41ページ

変数の意味

A$……柱の頭(柱を押すときのPRINT用)
AD……各柱の頭のY座標領域先頭アドレス−1/マシン語先頭アドレス
C……柱を押した回数
C$……USR0の引数(各柱をどうするか――0:何もしない、1:持ち上げる、2:押す)
CL……カーソルの色(モード選択・柱選択)
D、D$、F$、G$、R、S、U、U$……一時変数
D(n, m)……柱n+1を押したとき、柱m+1が持ち上がる(1)か否(0)か
E$……エスケープシーケンス用
F……直前のスティック値
G……トリガー値
H……10tブロックが置かれている柱番号
I、J、W……ループカウンタ
K……カーソルの指す柱番号
K$……入力文字
L……レベル
L$……罫線
M……モード(0:ランダム、1:デフィニション)
RC……柱が持ち上がった回数
S$……各柱の状態(0:押されている、1:持ち上がっている)
T……スティック値

USR関数

USR(n)……引数の各文字にしたがって柱を押すかまたは持ち上げる(C$の意味参照)
USR1(n)……キーバッファクリア
USR2(n)……一種の太文字処理

スプライト面・パターン番号

0:10tブロック
1:柱選択カーソル
2:モード選択カーソル(面番号は1)

プログラム解説

10〜120 プログラム初期化
 10〜20 文字領域、マシン語領域確保/画面初期化/整数型宣言/乱数初期化
 30 プログラム定数設定/お待たせメッセージ/変数設定
 40 マシン語先頭16バイトのサムチェック
 50〜60 マシン語書き込み
 70 USR関数定義/変数設定/柱頭Y座標初期化
 80〜90 パターンジェネレータテーブル設定/カラーテーブル設定/一種の太文字処理/スプライトパターンの設定
 100〜120 モード、レベル選択画面の表示
130〜250 ゲーム初期化
 130〜140 モード選択
 150 トリガーOFF待ち
 160 レベル選択
 170 スプライト消去/モード等表示/モード判定
 180〜210 デフィニションの設定
 220〜250 柱を持ち上げる/「START」表示/変数初期化/効果音/「START」消去
260〜370 メインループ
 260〜270 柱選択カーソルの移動(判定/柱番号入力判定/トリガー判定を含む)
 280〜290 柱を押す(10tブロック判定を含む)
 290〜370 柱を持ち上げる(クリア判定を含む)/S$の更新
380 10tブロックの処理
390〜420 ESCキーの処理
430〜500 クリア
 430〜440 TIME記憶/スプライト消去/メッセージ表示
 450 効果音/ディレー
 460 柱のデモ
 470〜480 書き込み用パターン名称テーブル(アクティブページ)を&H1400からにする/結果表示
 490 効果音終了待ち/表示用パターン名称テーブル(ディスプレイページ)を&H1400からにする/トリガー待ち/効果音
 500 効果音/画面消去/書き込み用パターン名称テーブルを戻す/画面下部消去/表示用パターン名称テーブルを戻す
510〜580 サブルーチン
 520 スティック入力/トリガー入力
 530 柱選択カーソル表示
 540 モード選択カーソル表示
 550 押した回数表示
 560〜580 効果音サブルーチン群
590〜770 データ
 590〜620 パターンジェネレータテーブルデータ
 630〜740 マシン語プログラム
 750 不要なメモリ書き込みデータ(各柱の頭のY座標領域を含むが、初期値として不適切で、BASICプログラム中で初期化している)
 760〜770 クリア時の柱のデモ用

プログラマからひとこと 最初はSCREEN0

ついにMファンに掲載されるという夢がかなったのと、この原稿を書いているのが期末テスト直前ということで、今とてもハッピーな気分です……。このプログラムは、最初SCREEN0で、4本だった柱を、7本に増やしたら、処理が遅くなったのでマシン語を使ったり、いろいろしていたらこうなりました。あんまり高いレベルを設定すると、いらいらするのでやめたほうがよいでしょう(せいぜい20くらい)。クリアできないときもあるのでそのときは潔くESCキーを押してください。ちなみにこのペンネームは、現在のコンピュータの基礎を作ったジョン・フォン・ノイマンから取ったものです。それはいいとして、岡崎北高校の新入生のみなさん、数学部ではあなたのやる気を待っています。TOWNSで遊びたい人もぜひどうぞ。

情報ノイマン 愛知・17歳

マシン語解説

D000〜D021
USR0
D022〜D0AD
USR1
D0AE〜D0B4
各柱の頭のY座標

修正点

マシン語書き込み時のサムチェックでエラーが出ると、存在しない行番号を表示するようになっていたのを直した(行50)。
「CONGRATULATIONS」のスペルミスを直した(行440)。

改良点

オリジナルでは、出題された面が解けるか解けないかはやってみなければわからなかったが、せめてデフィニションモードにかぎっては解けない問題が出題されないようにするために、行202～208を追加した。

レベル28以上では、解ける問題は作成不可能なので、モード設定に戻るようになっている。

現実的には、レベル22くらいでも問題が出題されるまでにかなりの時間が必要になる。これは、できた問題が解けるかどうかを判定して解けない場合は作り直しているからだ。

はじめから解ける問題を作ればいいわけだが、これはあまりかんたんではない。「アルゴリズム甲子園」の格好の題材といえるだろう。（ANTARES）

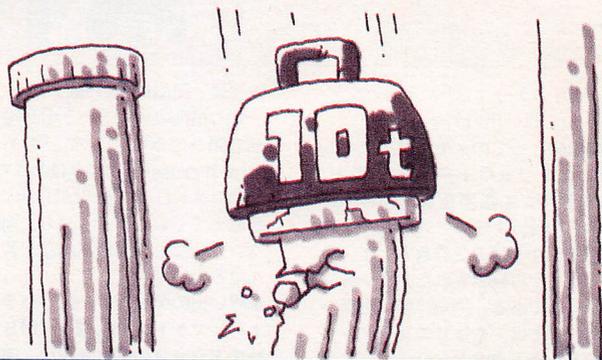
【編集部より】というわけで、『7-COLUMNS』デフィニションモードにおける「解ける面作りアルゴリズム」を「アルゴリズム甲子園2」のテーマとします。くわしくは、このページの下欄外参照。

補足

このプログラムを打ち込む人は、入力ミスがないことがはっきりするまで、行40をREM文にしておいたほうがいい。

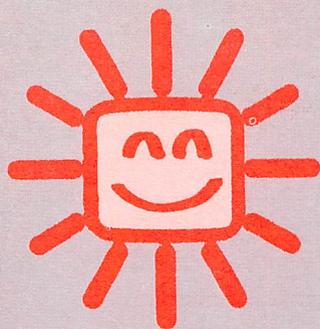
というのは、このプログラムは、マシン語データに入力ミスがあると、どの行にミスがあるか教えてくれるのだが、最初の16バイトにミスがない場合は、再スタートしたとき、マシン語書き込みルーチンをとばしてしまうからだ。この場合、マシン語プログラムは途中までしか書き込まれていないため、たぶん暴走する。

（ANTARES）

※このプログラムでは、行470～行500で、BASICのワークエリア（現在のパターン名称テーブルアドレス）やVDP（2）を操作して、SCREEN1でのいわゆるページ切り換えをおこなっています。このため、クリア直後にCTRL＋STOPで止めると、カーソルを見失うことがありますが、CONT、RUN、SCREEN1などを実行すればなにごともなくもとにもどります。（編集部）

```
7COLUMNS.FD5

10 ' 7-COLUMNS      (C) 1992 BY M.MIURA
20 CLEAR400,&HD000:COLOR15,0,0:SCREEN1,3
:KEYOFF:WIDTH32:DEFINTA-Z:R=RND(-TIME)
30 E$=CHR$(27)+"Y":PRINTE$"))SEVEN·COLUM
NS"E$",*WAIT PLEASE":AD=&HD000
40 FORI=0TO15:S=S+PEEK(AD+I):NEXT:IFS=14
38THENBEEP:GOTO70
50 RESTORE630:FORI=0TO11:READD$,F$:S=0:F
ORJ=0TO15:D=VAL("&h"+MID$(D$,J+J+1,2)):S
=S+D:POKEAD+I*16+J,D:NEXT:IFHEX$(S)<>F$T
HEN PRINT"ERROR in";640+I*10:BEEP:END
60 NEXT
70 DEFUSR=&HD022:DEFUSR1=342:DEFUSR2=AD:
AD=&HD0AD:FORI=1TO7:POKEAD+I,14:NEXT
80 RESTORE600:FORI=0TO8:READD$:FORJ=0TO7
:VPOKEI*8+J+1408,VAL("&H"+MID$(D$,J+J+1,
2)):NEXTJ,I:FORI=0TO21:VPOKE8194+I,VAL("
&h"+MID$("5FFAAAFFFFFF3FFFFF099",I+1,1)
+"0"):NEXT:U=USR2(0):F$=STRING$(16,"0")
90 D$=F$+"01033F74F5F5F4FF"+F$+"80C0FC6E
476F67FF":FORI=0TO31:VPOKE14336+I,VAL("&
h"+MID$(D$,I+I+1,2)):NEXT:SPRITE$(1)=CHR
$(255)+"~<"+CHR$(24):SPRITE$(2)=STRING$(
4,240):A$="   "+CHR$(31)+STRING$(3,29)+"
ｰｱｲ"
100 PRINTE$",*"SPC(11):FORI=0TO19:PRINT:
NEXT:L$="────────────────":L=16
110 FORI=0TO6:J=I*4+2:LOCATEJ,18:PRINTI+
1:LOCATEJ,13:PRINTA$:LOCATEJ,15:PRINT"ｳｴ
ｵ":LOCATEJ,16:PRINT"ｶｷｸ":NEXT:G$=STRING$
(31,"~"):PRINTE$"1 "G$;E$"3 "G$
120 '────────────────────────SELECTION
130 PRINTE$"%)·MODE SELECT·":PRINTE$"&("
L$:PRINTE$"'+all random":PRINTE$"(+defin
ition":CL=10:GOSUB560:GOSUB540
140 F=T:GOSUB520:IFGTHENCL=8:GOSUB540:GO
TO150ELSEIFT<>0ANDF=0THEN M=1-M:GOSUB540
:GOTO140 ELSE140
150 GOSUB520:IFGTHEN150
160 PRINTE$"+("L$;E$"*)·LEVEL·  ";L:F=T:
GOSUB520:IFGTHEN170ELSEIFT<>0ANDF=0THEN
L=L+(T=5ANDL>1)+(T=7ANDL>1)-(T=1ANDL<31)
-(T=3ANDL<31):GOSUB540:GOTO160ELSE160
170 PRINTE$"%)"STRING$(210,32):PUTSPRITE
1,(0,208):PRINTE$"4!·"MID$("all random·d
efinition·",M*11+1,11)E$"6#LEVEL";L:IFM=
0THEN220
180 FORI=0TO6:FORJ=0TO6:D(I,J)=0:NEXTJ,I
:FORI=1TOL:PRINTE$"51NOW SETTING"
190 R=RND(1)*7:S=RND(1)*7:IFR=SORD(R,S)=
1THEN190ELSED(R,S)=1
200 PRINTE$"51"SPC(11):FORW=0TO30:NEXTW,
I
202 IF L>27 THEN 130
203 FOR I=0 TO 6:C(I)=0:NEXT:D=0
204 B=0:FOR I=0 TO 6:IF C(I) THEN 207
205 C=0:FOR J=0 TO 6:IF D(I,J)>0 AND C(J
)<1 THEN C=C+1:IF C>1 THEN J=9
206 NEXT:IF J<9 THEN C(I)=1:B=B+1
207 NEXT:IF B<1 THEN 180
208 D=D+B:IF D<7 THEN 204
210 '────────────────────────────START
220 FORI=0TO11:U$=USR("1111111"):FORJ=0T
O8:NEXTJ,I:BEEP:PRINTE$"53START"
230 H=0:C=0:RC=0:K=1:PLAY"V13O4L4CEGL8FE
DFEDC4","V12O3L8CGEGCGEGO2BO3GO2BO3GE4"
240 IFPLAY(0)THEN240ELSEPRINTE$"53       "
E$"52──────────":U=USR1(0):GOSUB550
250 GOSUB560:S$="1111111":TIME=0
260 CL=7:GOSUB530:K$=INKEY$:F=T:GOSUB520
:IFK$=CHR$(27)THEN400ELSEIFK$>"0"ANDK$<"
8"THENK=VAL(K$):GOTO280ELSEIF GTHEN280
270 IFT=0 THEN260ELSEIFF<>0 THEN260 ELSE
K=K-(T=3ANDK<7)+(T=7ANDK>1):IFT=5THEN280
 ELSEGOSUB580:GOSUB530:GOTO260
280 GOSUB580:CL=5:GOSUB530:IF MID$(S$,K,
1)="0"THEN380
290 GOSUB570:FORI=3TO13:LOCATEK*4-2,I:PR
INTA$:NEXT:POKEAD+K,14:MID$(S$,K,1)="0":
IFM=1THENC$="":FORI=0TO6:C$=C$+RIGHT$(ST
R$(D(K-1,I)),1):NEXT:GOTO320
300 C$="0000000":FORI=1TO7:R=RND(1)*L:S=
RND(1)*40:IFR>S THEN MID$(C$,I,1)="1"
310 NEXT:MID$(C$,K,1)="0"
320 PRINTE$"64"C$:IFH<>0THEN MID$(C$,H,1
)="0"
330 C=C+1:GOSUB550:FORI=1TO7:IF MID$(S$,
I,1)=MID$(C$,I,1)THEN MID$(C$,I,1)="0"
340 IFMID$(C$,I,1)="1"THEN RC=RC+1
350 NEXT:IFVAL("&b"+C$)=0THEN IFVAL("&b"
+S$)=0THEN440 ELSE260
360 GOSUB570:FORI=0TO11:U$=USR(C$):FORJ=
0TO13:NEXTJ,I:FORI=1TO7:IFPEEK(AD+I)=2 T
HEN MID$(S$,I,1)="1"
370 NEXT:GOTO260
380 H=K:SOUND7,62:SOUND1,1:SOUND8,13:FOR
 I=0 TO 109 STEP2:PUTSPRITE0,(K*32-20,I-
30),14:SOUND0,I*2:NEXT:SOUND1,3:SOUND8,1
6:SOUND12,30:SOUND13,0:GOSUB560:GOTO260
390 '──────────────────────────GIVE UP
400 SOUND0,90:SOUND1,0:SOUND7,62:SOUND8,
16:SOUND12,80:SOUND13,0:PRINTE$"4"SPC(95
);E$"5+·GIVE UP·":VPOKE8214,224:VPOKE821
5,224:FORI=0TO3000:NEXT:VPOKE6912,209
410 VPOKE6916,209:C$="":FORI=1TO7:IFMID$
(S$,I,1)="1"THEN F$="2" ELSE F$="0"
420 SOUND1,2:SOUND8,13:C$=C$+F$:NEXT:FOR
I=0TO11:U$=USR(C$):FORJ=0TO63:SOUND1,2+I
:SOUND0,J*4:NEXTJ,I:PRINTE$"5+"SPC(10):V
POKE8214,144:VPOKE8215,144:GOTO130
430 '───────────────────────────CLEAR!
440 T=TIME:FORI=0TO1:VPOKE6912+I*4,209:N
EXT:PRINTE$"4 "SPC(95);E$"4!YOU FORCED C
OLUMNS COMPLETELY"E$"6(CONGRATULATIONS"
450 SOUND7,60:PLAY"V13O5L8CEDFEGFAGR8BR8
O6CR8O4C4R8","V12O4L8AGFDGEO3BO4DER8DR8C
R8O3C4R8":FORI=0TO999:NEXT
460 RESTORE770:FORI=0TO11:READC$:FORJ=0T
O11:D$=USR(C$):FORW=0TO6:NEXTW,J,I
470 POKE-1757,20:CLS:PRINTE$"%,·RESULT·"
E$"&+──────────"E$"('♦MODE"E$"*'♦LEVEL"E
$",'♦COUNT"E$".'♦RESISTANCE"E$"0'♦TIME"E
$"(."MID$("all randomdefinition",M*10+1,
10);E$"3+·HIT SPACE·"
480 D$=E$+"*5##"+E$+",4###"+E$+".5##"+E$
+"02#####":PRINTUSINGD$;L;C;RC;T
490 IF PLAY(0)THEN490ELSEVDP(2)=5:FORI=0
TO1:GOSUB520:I=-G:NEXT:SOUND7,62
500 SOUND1,0:SOUND8,13:FORI=0TO27:PRINT:
SOUND0,216-I*8:NEXT:SOUND8,16:FORI=0TO9:
PRINT:NEXT:POKE-1757,24:PRINTE$"4!"SPC(9
9):VDP(2)=6:GOTO130
510 '─────────────────────SUB ROUTINES
520 T=STICK(0)+STICK(1):G=STRIG(0)+STRIG
(1):RETURN
530 PUTSPRITE1,(K*32-12,13),CL,1:RETURN
540 PUTSPRITE1,(80,54+M*9),CL,2:GOSUB580
:RETURN
550 LOCATE19,20:PRINTUSING"COUNT###";C:R
ETURN
560 SOUND0,161:SOUND2,160:SOUND6,20:SOUN
D8,16:SOUND9,16:RETURN
570 SOUND7,55:SOUND12,5:SOUND13,4:RETURN
580 SOUND7,62:SOUND1,0:SOUND12,10:SOUND1
3,0:RETURN
590 '───────────────────CHARACTER DATA
600 DATA FFAA7F40201F100F,FFA5FF0000FF00
FF,FF55FE0204F808F0
610 DATA 0505050505050505,24242424242424
24,A0A0A0A0A0A0A0A0
620 DATA 07083F40FF808080,FF00FF00FF0000
00,E010FC02FF010101
630 '─────────────────────MACHINE DATA
640 DATA 218001015802CD4A0057CB3AB257E63
F,59E
650 DATA CB3F5F7AE6C0B3CD4D00230B78B1C20
6,775
660 DATA D0C900EB46235E2356EB7ED630CA3ED
0,80B
670 DATA 11B03D3DCA42D011AD3C3DCA42D0231
0,65D
680 DATA E9C97A3254D07B327FD078EE0711AED
0,87A
690 DATA 835F1A4F3D12591600CB23CB12CB23C
B,58D
700 DATA 12CB23CB12CB23CB12CB23CB1278CB2
7,6DD
710 DATA CB27EE1E835F3001143E188257C501B
0,5CA
720 DATA 1EEB79CD4D00230C79CD4D00230C79C
D,5D3
730 DATA 4D007D806F3001240C79CD4D00230C7
9,455
740 DATA CD4D00230C79CD4D00EBC1C33ED0030
3,65F
750 DATA 03030303030303030303FF00FF00F
F,31E
760 '────────────────────────DEMO DATA
770 DATA 0101010,1212121,2121212,1212121
,0020200,2100012,0210120,0021200,0012100
,0120210,1200021,2000002
```

⚾アル甲募集要項

『7-COLUMNS』のデフィニションモードでかならず解ける面作りのアルゴリズムを募集します。①『7-COLUMNS』を改造したプログラムと、②面作り部分のフローチャートおよび解説を編集部「アルゴリズム甲子園2」係まで。優秀作1本に賞金1万円を差し上げます。しめ切りは5月15日（金）必着。発表はMファン8月情報号で。担当解析者＝ANTARES　※6月号で行202～208のアルゴリズムの解説をする予定。

あしたは晴れだ！

今月のテーマ
「メモリアルゲーム」

目まぐるしく発売されて消えていくゲームたち。しかし、今もなお、心に残るゲームがキミにもきっとあるはずだ！

今月のテーマは「メモリアルゲーム」。思い出のゲームは……。

●私のとってのメモリアルゲームは『ニンジャウォーリアーズ』だ。1987年に３画面筐体(きょうたい)、通称・ダライアス筐体、あのワイドな画面の２作目として、タイトーから発表されたアクションゲームである。(中略)思い出深いシーンとは、やはりエンディングであろう。当時からハッピーエンドで終わるゲームが多いなかで、このゲームは悲劇的で映画的な結末なのだ。それはマルクの命令によりバングラー暗殺に向かった「クノー」と「ニンジャ」がバングラーを暗殺したとき、マルクがボタンを押す。そのボタンは２人の忍者に仕掛けられた爆弾のスイッチだった。爆風とともにバングラー(れき)はくずれ、残ったのは瓦礫(がれき)の山と２体の殺人マシーンの残骸だけ。あまりにもショッキングなエンディングなので、今でも鮮明に覚えている。＝香川県・篠原一太(24歳)

あのゲームにそんなエンディングがあるなんて知らなかった。

●僕のメモリアルゲームはといえばやはり『メタルギア』と『ソリッドスネーク』。まず、『メタルギア』でここまでリアルに凝ったゲームに初めて出会い、『ソリッドスネーク』でそれをもっと思い知らされた。いまだにコナミが『ソリッドスネーク』を他機種に移植しないのがＭＳＸユーザーにとっては優越感。＝富山県・国沢晃(16歳)

『ソリッドスネーク』は最高のゲームだったね。ああ、コナミよ、ＭＳＸにもどってきておくれ。

●私にとって忘れられないゲームのシーンといえば、ＦＭ－７版『デゼニランド』のホラマンションの棺桶の場面だ。理由はいわなくてもわかると思う。当時、小学２年だった私に、挫折とパソコンのおもしろさをこのゲームは教えてくれた。大袈裟(おおげさ)ですか？＝佐賀県・岡田祐介(15歳)

この棺桶の場面というのを編集部で聞いてみたところ、「ああ、attach cross(十字架をはめこむ)のコマンドね」と笑いながらみんなが教えてくれた。どうやら、岡田クンとおなじ場面でみんなが苦しんだみたいだ。

●思い出のゲームはやっぱり『ラストハルマゲドン』だ。まず、ＭＳＸ版のアクセスの遅さを呪い、何度もくじけそうになりながら解いた。次に友達のやりかけのＰＣ88版とＰＣエンジン(ＣＤ－ＲＯＭ)のラストハルマゲドンも解いた。なぜそこまでおもしろいかというとやっぱりシナリオが完璧だからです。次から次へと出てくる疑問が最後にはすべて解けるし、あの長いオープニングも最適でした。やっぱり、飯島大先生のシナリオは最高だったし、最強最後のＲＰＧにふさわしいゲームだった。＝福岡県・松永光弘(18歳)

●いろいろＭＳＸのゲームをやってみた。『蒼き狼と白き牝鹿・ジンギスカン』は初めて買ったＳＬＧだったが、とてもおもしろかった。ユーラシア大陸を源頼朝を使ってクリアしたときはとてもうれしかったが、エンディングがほんの10秒。ちょっとむかついた。＝宮城県・茂泉耕司(16歳)

幾多(いくた)の苦労を乗り越えて、見ることのできるのがエンディングだ。そこを粗末に作ってはしくないよね。

●ゲームのなかでは野球がよい。ピッチャーとバッターのかけひきがおもしろい。＝静岡県・杉山亜由美(12歳)

そうだよね、野球ゲームはまさにその瞬間がスリリング。とくに『激突ペナントレース２』では、プレイしていて数々のドラマが生まれたよ。

●『アルカノイド』をプレイしていて、目がとて～も痛くなった。やはりゲームとは見た目のキレイさよりも、中身だよ中身！　やっていて目が痛くならないゲームがいい。＝愛知県・小川貴大(15歳)

ゲームは中身が大事。いちばん許しがたいのは、人気コミックやアニメなりをゲーム化し、肝心のゲームがつらまらなくても、その原作のネームバリューだけで売ろうとしているやつだ。

●思い出のゲームですか？　そうだなー、僕が初めて買ったＭファン1990年２月号に載っていた『ＳＴＡＲ　ＡＮＤ　ＭＯＯＮＳ』ですね。そのころの僕はＭＳＸ用のゲームをもっていなくて、本屋においてあった昔のプログラム本を読んで打ちこんでピッ(エラー)をくりかえし、「何だ、ＭＳＸってこれぐらいしかできないのか」と思っていました。そこでＭＳＸ専門の雑誌をさがして、このＭファンに会いました。それに載っていたのが「ＳＴＡＲ　ＡＮＤ　ＭＯＯＮＳ」です。あれだけのプログラムでどうしてこんなキレイな画面が出るのか。しかも、今までパズルゲームなんてやったことないのに、初めてクリアできたゲームなのです。でもいちばん感動したのはエンディングでした。市販ゲームに負けないアニメーション。あれには涙が出てきました。＝沖縄県・内間直哉(？歳)

残念ながら、今回のテーマにファンダムのゲームを書いて送ってきてくれた人は少数だった。しかし、内間クンのようにエラーをだしながらも、最後までプログラムを打ち込んで、それが走ったときの感動は忘れられないものだろう。

●今、「良かったなあ」と思うゲームはエンディングまでいった数少ないゲームの内のひとつであるＰＣエンジン(すまぬ)の『桃太郎伝説II』である。「愛と勇気」というテーマが全編に貫かれ、血生臭くなく、ほのぼのとしている。印象にあるのは、最終決戦でのＮＰＣ(ノンプレイヤーキャラクタ)のセリフと、エンディングでの仲間との別れがつらく恥ずかしながら泣きそうになってしまったことだ。本来自分はゲームに感情移入しづらく、主人公を遠隔操作しているという感じしかしない。ゲームをやっていて、泣けたのは今のところこれだけだ。すぐ終わってしまったが、いい思い出をつくってくれたゲームだ。＝宮城県・海老沢茂(13歳)

わたしなんて、ゲームをするとすぐに熱中しまくってしまい、おかげで今月のファンダムで採用された『ＴＲＩＡＮＳ』では、ＭＯＲＯと１億点を目指した得点争いをしてしまったほど。

●わたしが、いちばん印象に残っているのが『Castle EXCEL-LENT』だ。あるとき、扉の前の障害物がどうしてもどかせない部屋にきた。そこで、その部屋のラフスケッチを書いて授業中にも必死に考えていたほどだ。今になって思ってみれば、あのときゲームばかりしていないで、もっと勉学に励んでいればよかったと、後悔の念も少しはあったりするものさ。＝編集部・ちえ熱(22歳)

欄外も見てね。

■７月号のテーマは？

７月号のテーマは長崎県・平田倫久クンから提案があった「ＭＳＸの市場拡大をねらう」。どうすれば、ＭＳＸユーザーを増やし、ＭＳＸの市場を大きくすることができるか？　そのために、読者とおなじ年代の人々がなにを求めているのかを知り、ＭＳＸのどこをアピールすればいいのか、どこを変えればもっと受け入れられるのかを考えてみたい。また、考えるだけで元気になる、ＭＳＸ売り出しのアイデアもほしい。実現可能なものでも、奇抜でＳＦ的なものでもなんでもＯＫだ。送られてきた意見でおもしろいものは、松下電器やアスキーのＭＳＸ関係者に読んでもらうことにしよう。しめ切りは４月末日。　(ちえ熱)

【編集部の人達にも"メモリアルゲーム"を聞いてみました】ファンダム班ボス、コルサコフ山島は「気持ちいい謎の深さ」で『太陽の神殿』。十字軍担当デスクＦは『アドバンスド大戦略』。「こんなおもしろいのをさせやがって」といっていた。幻影都市担当者だったＫＡＴＡＮＡは、シミュレーションが好きになったきっかけで『ファミコンウォーズ』。歴史の散歩道担当者ファジー鈴木は「パワーゲームになっていないところがいい」と『水滸伝』。これは、ササヤといっしょだ。ときちゃるは『ゼルダ』、Ｏｒｃは『キャルII』、かずちょは『桃太郎伝説』、編集長は『けっきょく南極大冒険』だ。ＭＯＲＯはＦＭ－７版の『信長の野望』。そのゲームでＢＡＳＩＣを覚え、そのおかげで今、編集部で働いている。

FM音楽館

CD人外魔境の取材で六本木のeva recordsを訪ね、制作のA氏にいろいろ取材するハズが、途中から話題は脱線していくばかり。ヨーロッパの黒い森や第三帝国時代の頽廃音楽の話は非常に興味深くて、ひさしぶりに取材の醍醐味を味わった。

→P116の「スーパー付録ディスクの使い方」参照

楽評：よっちゃん

ついに12音音楽の世界に突入したGANP

EXIT OF LIFE

©GANP

■埼玉県　GANP(17歳)　●オリジナル

GANPは、ついに12音音楽の世界に突入、「一見適当、メチャクチャに見えるメロディをいかにしてカッコよく聴かせるか」をテーマにしたのがこの曲です。うむ、すばらしい。ちなみに、同封されていたイラストも味があって、お見せできないのが残念。

```
EXIT     .FM5

10 '——— EXIT OF LIFE   (00:48)
20 _MUSIC(1,0,1,1,1,1,1,1)
30 '——— COMPOSED BY GANP
40 CLEAR2000:DEFSTRA-W:DIMX%(15)
50 FORX=0TO15:READW:X%(X)=VAL("&H"+W):NE
XT:_VOICECOPY(X%,@63):T="T224"
60 SOUND7,49:SOUND6,8:POKE&HFA3C,48:POKE
&HFA8C,48:PLAY#2,T,T,T,T,T,T,T,T
70 DATA 0,0,0,0,0,1E,0,0,9662,2694,0,0,4
062,1681,0,0
80 '——— MML DATA
90 PLAY#2,"@63V14L8","@63V12L8","@33V12L
8Q403","@6V10L8Q406","@6V10V10L8Q406","O
6L8","V0@A13Y22,64","L32"
100 A1="D2DEFE&E2DEFE&E2D2C2D4."
110 A2="E2EF#GF#&F#2EF#GF#&F#2F2E-2.D-"
120 A="<A-4B>D-R8CD-E-ER8EDR8D<AR8A-4B>D
-R8GCD&D2":A3=A+"<A4.>":A4=A+"EFGA"
130 A5="R8B-A-B->CD-E-FR8EDR8<BR8G4R8F#G
D#FG-A-B-2>D<A4."
140 B1="R8"+A1:B2="R8"+A2:B3="R8"+A3:B4=
"R8"+A+"EFG":B5="R8"+A5
150 C1="DD>D<DCCCD4D>D<DCCC4E4>E<EDDDC4C
>C<CDDD4"
160 C2="EE>E<EDDDE4E>E<EDDG4>F#4<F>F4<F>
F4<E->E-4<E-D-D->D-<D-"
170 C3="<A-4>A-<A-4>>D-<D->D-<E>E4<D>D4<
<A4A-4GA-4>C4D-4D-CD-<AA>A<G->"
180 C4="<A-4>A-<A-4>>D-<D->D-<E>E4<D>D4<
A-<A->A-4B>D-<DD>D<D4D>D<DEFGA"
190 C5="<B-B->B-4>CD-E-F<E>E4<E<B>B4<B>D
>D4<DC>C4<C<B->B-4<BA4>A<A>"
200 C6="CF#DG#EA#R8CF#DG#A#R8C4CR8CF#DG#
A#R8CF#DG#A#"
210 D1="R8DR8DR8CCER8EERDR8ER8EEER8DR8DR
8CCCR8DR8D"
220 E1="<R8AR8AR8GGBR8BBRAR8BR8BBBR8AR8A
R8GGGR8AR8A>"
230 D2="R8ER8ER8EDF#R8F#F#RF#F#E F#F#R8F
FR8E-E-R8D-D-R<A-R8B>"
240 E2="<R8BR8BR8BA>C#R8C#C#RC#C#<B> C#C
#R8CCR8<B-B-R8A-A-RE-R8F#>"
250 D="A-R8D-R8CD-R8ER8EDR8D<AR8A-> A-R8
DR8CDR8DR8DDD":D3=D+"R8<AAA>"
260 E="E-R8<A-R8GA-R8BR8BAR8AER8E-> E-R8
<AR8GGR8GR8AAA>":E3=E+"R8<EEE>"
270 D4=D+"EFGA":E4=E+"<B>CDE"
280 D5="R8B-B-R8A-A-R8FR8FR8FER8CR8 DDR8
DR8CC<B-R8B-R8B-R8AR8A>"
290 E5="R8FFR8E-E-R8CR8CR8C<BR8GR8 AAR8A
R8GGFR8FR8FR8ER8E>"
300 F1="@16V11Q8 D4.D16C16DEFE4DCD16C16D
EFE2D16E16D4.C16D16C4<A4>C4D."
310 F2="E4.E16D16EF#GF#4EDE16D16EF#GF#2F
16F#16F4.E16F16E-D-<A-B>D-CE-D-"
320 F3="@3Q4>"+A+"&D<A>CD":F4=A4+"<"
330 F5="V9Q7 F1G1D1<A1>"
340 R="HB!8H8HM!8H8HB!8HB!8HM!8H8 HB!8HB
!8HM!8HB!16B!16HB!8HB!8HM!8HB!8"
350 R1=R+"HB!8H8HM!8H8HB!8HB!8HM!8HB!16B
!16 HB!8HB!8HM!8HB!8HM!8H8HM!8HB!8"
360 R2=R+"HB!8H8HM!8H8HM!8HB!8H8HB!8 HB!
8HM!8HM!8HB!8HM!8HB!8HM!8HB!8"
370 R3="HM!4B!8HM!4B!8HM!4B!8B!8HM!8HB!8
HM!8HM!8HB!8HB!8"+R
380 N="V11CV10CV9CVCV7CCV6CC":NN="V11CV1
0CV9CVCV7CCV6C":P="R"+N+"R"+N+"R"+N
390 P1=P+P+"R"+N+N+NN
400 P2=P+"R"+N+"R"+N+N+"RR8V11CV9CVCV7C"
+N+N+NN
410 P3=N+"R8"+N+"R8"+N+"R"+N+"V11CV9CVCV
7C"+N+"R8"+P+"R"+NN
420 '——— PLAY
430 PLAY#2,"R2.C4","R2.R12C6","","","","
","HB!16B!16H8HM!8HM!8HM!8B!8HM!4","RV11
CV9CVCV7CV11CV9CVCV7C"+N+NN
440 FORX=0TO1
450 PLAY#2,A1,B1,C1,D1,E1,F1,R1,P1
460 PLAY#2,A2,B2,C2,D2,E2,F2,R2,P2:NEXT
470 PLAY#2,A3,B3,C3,D3,E3,F3,R3,P3
480 PLAY#2,A4,B4,C4,D4,E4,F4,R3,P3
490 FORX=0TO1
500 PLAY#2,A5,B5,C5,D5,E5,F5,R1,P1
510 PLAY#2,A5,B5,C5,D5,E5,F5,R2,P2:NEXT
520 PLAY#2,"","",C6,"","","",R1,P1
530 GOTO440
```

ハードコア・テクノの軍隊ふう2ビート

Ulterior motive

©福井英晃

■大阪府　福井英晃(19歳)　●オリジナル

やみくもに突進するハードコア・テクノの世界。テクノなシンセのアルペジオと、まるで軍隊のような2ビートが合体した、この無骨な男らしさはカッコイイ。福井クン、P-MODELの新作は聴いたかね？　まだならぜひ購入して、テクノの奥深さを味わうと、とても参考になると思います。

```
ULTERIOR.FM5

100 '┌ Ulterior  motive ┐
110 '└ BY HIDEAKI FUKUI ┘
120 '----------------------------------
130 _MUSIC(1,0,1,2,1,1,1):CLEAR 6000
140 SOUND 7,49:SOUND 6,17:DEFSTR A-H
150 POKE &HFA2C,24:POKE &HFA3C,30
160 _VOICE(@53,@14,@33,@24,@0,@12)
170 '----------------------------------
180 AT="T180 Q7 V15 L8 06           "
190 BT="T180 Q7 V13 L8 03           "
200 CT="T180 Q8 V12 L8 04           "
210 DT="T180 Q8 V13 L8 04           "
220 ET="T180 Q2 V14 L8 03           "
230 FT="T180    V13 Y22,90 Y24,180"
240 GT="T180 S0                     "
250 HT="T180    V13 L8 04           "
260 '----------------------------------
270  F="BM16B16BMHC16B16BM16B16BMHC16B16
BM16B16BMH16B16BM16B16BMH16B16":F0=F+F
280  G="L8M500CM5000CM500CM5000C":G0=G+G
+G+G
290 F1=F+"BMHC16B16BMHC16B16BMHC16B16BMH
C16B16BMHC16B16BMHC16B16BMHC16BMH16BMHC1
6BMH16"
300 G1=G+G+"M5000CCCCCCC16C16C16C16"
310 FI="BMC16B16B16B16BMC16B16B16B16BMC1
6B16B16B16BMC16B16B16B16BM16B16BMHC16B16
BM16B16BMHC16B16BM16B16BMHC16B16BMHC16BM
HC16BMHC16BMCH16"
320 GI="L8M1000CCCCCCCCM2000CCM3000CCM40
00CCM5000C16C16C16C16
330 '----------------------------------
340 A0="DD4.DAFE D2.CD"
350 B0="D<D>DG F<F>FA G<G>GF E<E>EF"
360 C0="DFGB >DFA>C< BGED C<AGF"
370 D0="R8DR8G R8GR8A R8DR8F R8ER8D"
380 E0="D<B>D<B>D<B>D<A>C<B>C<B>C<A>C<B>
"
390 '----------------------------------
400 A1="RCD RFA RGF EGED"
410 '----------------------------------
420 A2=">DFGA FGAB GB>CD <A>CEF<<"
430 B2="D<DDD> F<FFF> G<GGG> A<AAA>"
440 D2="R8DDR8 FR8FD R8DDR8 FR8FD"
450 E2="D<B>DG FDFA GEGB AFA>C<"
460 '----------------------------------
470 A3=">D>D<DF >G<GAG ED4D L26 C<BAG FE
DC <BAGF> L8":'おとずれのため.....
480 A4=">D>D<DF >G<GFE CD4<B> F2<"
490 '----------------------------------
500 A5="D4<B4> DG4F AGFE D>D<D4"
510 A6="D4G4 FAF4 GDGB AGAB"
520 A7="{DFGB FGB>D< GB>DF< B>DFG}1{DFGB
 FGB>D< GB>DF< B>DFG}1
530 A8="{BGFD GFD<B> FD<BG> D<BGF}1{BGFD
 GFD<B> FD<BG>D<BGF}1
540 '----------------------------------
550 PLAY #2,AT,BT,CT,DT,ET,FT,GT,HT
560 PLAY #2,"","","","","",FI,GI,""
570 K=0
580 FOR I=0 TO 1
590 FOR J=K TO 1
600 PLAY #2,A0,B0,C0,D0,E0,F0,G0,A0
610 PLAY #2,A1,B0,C0,D0,E0,F0,G0,A1
620 PLAY #2,A0,B0,C0,D0,E0,F0,G0,A0
630 PLAY #2,A1,B0,C0,D0,E0,F0,G1,A1
640 PLAY #2,A0,B2,C0,D2,E2,F0,G0,A2
```

Notes' notes ノーツ・ノーツ

はい、Orcです。いきなりですが今月のノーツノーツのおしまいには、アンケートの結果による、3月号FM音楽館の気に入った曲ベスト5があるのです。

では作者のコメントです。

■EXIT OF LIFE
GANP「何度も繰り返し聴いてみれば、支離滅裂なアンサンブルがだんだんと快感になってゆくことでしょう。FMパックの人は音量を「小」に合わせてください」

■Ulterior motive
福井英晃「2か月連続で採用されると思っていなかったので、すごくうれしいです。で、この「Ulterior motive」は、PSGのメロディが目立ちますが、曲の感じからいって、まったく気にはならないでしょう。リンクスID-6854541に、曲の感想を送ろう！」

■爬虫類の為の行進曲
川村昌史「この曲ははじめ、2本のチューバと打楽器のためのアンサンブル曲として考えていたのですが、そんなも

★「FM音楽館」への投稿募集中！応募要項の詳細は81ページ

```
650 PLAY #2,A1,B2,C0,D2,E2,F0,G0,A3
660 PLAY #2,A3,B2,C0,D2,E2,F0,G0,A2
670 PLAY #2,A4,B2,C0,D2,E2,F1,G1,A4
680 NEXT
690 PLAY #2,A5,B2,C0,D2,E2,F0,G0,""
700 PLAY #2,A6,B2,C0,D2,E2,F1,G1,""
710 K=1
720 NEXT
730 PLAY #2,A7,B0,C0,D2,E2,F0,G0,A0
740 PLAY #2,A8,B2,C0,D2,E2,F0,G0,A1
750 PLAY #2,A7,B0,C0,D2,E2,F0,G0,A0
760 PLAY #2,A8,B2,C0,D2,E2,F1,G1,A1
770 GOTO 570
```

あー、今月はなんて私好みの曲が多いのでしょう。川村クンの曲も、ホール・トーン・スケール(音階がすべて全音でできている)を使ったへんてこなメロディで、しかもリズムはマーチ！　川村クンにはフランク・ザッパを勧めます。マーチのリズムも多いです。

MARCH　　.FM5

```
10 '*** はちゅうるいのための こうしんきょく ***
20 CLEAR 2000:CALL MUSIC(1,0,1,1,1,1,1,1
)
30 POKE&HFA2C,35:POKE&HFA3C,25:POKE&HFA4
C,15:POKE&HFA5C,10:POKE&HFA6C,5:T$="T128
"
40 A1$="@46V1504L24F+G+A+>L8CR2..R1"
50 A$="L8CEG+4>C<G+E4C.E16G+>CE4D4L16CDC
<A+G+8G+8A+>C<A+G+L8F+F+G+.F+16EC<A+4A+4
":A2$="@8V1505"+A$
60 A3$=">C.E16G+>C<A+F+D4E.G+16>CED4<A+4
L16>C<A+G+F+EF+G+F+EF+EDCDC<A+L8G+.>C16E
G+C4C4"
70 A6$="CEG+4F+A+>D4E.C16<G+EC4C4L16CDEF
+G+A+>CDEF+G+F+EDC<A+L8G+.F+16EC<A+4A+4"
80 A7$=">CEDF+L16G+A+>C<A+G+F+EDC8EG+>C8
E8G+F+EDC<A+G+F+L8E.G+16>CE<D.F+16A+>D<C
.E16G+>C<<A+>F+A+4"
90 B1$="@46V1504L24DEF+L8G+R2..R1":B2$="
@8V1504"+A$
100 B$="CDCDCDCD>CDEF+G+F+ED<CDCDCDCD>CD
EF+G+F+ED<":B4$="@0V605L32"+B$+B$+B$+B$
110 C1$="@46V1503L24A+>CDL8ER2..R1":C2$=
"@8V1503"+A$
120 C4$="@6V14Y34,3204L4E.F+8G+2.F+G+F+E
E8F+8G+2.F+G+A+"
130 C5$=">C.D8EDL8C<A+G+A+>CDEDC4C<A+G+1
."
140 D1$="@46V1503L24F+G+A+>L8CR2..R1"
150 D4$="@6V14Y35,3204L4C.D8E2.DEDCC8D8E
2.DEF+"
160 D5$="G+.A+8>C<A+L8G+F+EF+G+A+>C<A+G+
4G+F+E1."
170 E$="CD-C8.F+GF+8.":E1$="@24V1502R8L3
2"+E$+E$+E$+E$
180 E2$=E$+E$+E$+E$+E$+E$+E$+E$
190 F$="CF+CF+CF+CF+":F1$="@48V1503L4Q5R
8"+F$
200 F2$=F$+F$
210 R$="BM8M16M16BM32M32M32M32M16M16BM16
M16M16M16BM32M32M32M32M16M16":R1$="Y22,1
0V6C24V8C24V10C24V15BHSM8V9M16M16BM32M32
M32M32M16M16BM16M16M16M16BM32M32M32M32M1
6M16"+R$:R2$=R$+R$+R$+R$
220 S$="L16A8AAL32AAAAL16AAAAAAL32AAAAL1
6AA":S1$="SM2000R8"+S$+S$:S2$=S$+S$+S$+S
$
```

```
230 SOUND7,&H31:SOUND6,0
240 PLAY#2,T$,T$,T$,T$,T$,T$,T$,T$
250 PLAY#2,A1$,B1$,C1$,D1$,E1$,F1$,R1$,S
1$
260 PLAY#2,A2$,B2$,C2$,D2$,E2$,F2$,R2$,S
2$
270 PLAY#2,A3$,A3$,A3$,D3$,E2$,F2$,R2$,S
2$
280 PLAY#2,A4$,B4$,C4$,D4$,E2$,F2$,R2$,S
2$
290 PLAY#2,A5$,B4$,C5$,D5$,E2$,F2$,R2$,S
2$
300 PLAY#2,A6$,B4$,C4$,D4$,E2$,F2$,R2$,S
2$
310 PLAY#2,A7$,B4$,C5$,D5$,E2$,F2$,R2$,S
2$
320 GOTO 260
```

くーぼークンの作品は正統派のゲームミュージックっぽい曲だけれども、ちゃんとバランスがとれたおとなの味わいがあります。曲の展開もはやくて、聴く人の興味をそらさないようになっている。このシリーズで組曲にするってのはどうかしら。

ADVENTUR.FM5

```
10 _MUSIC(0,0,1,1,1,1,1,1,1,1,1)
20 CLEAR 1000:DIM A$(8),B$(8),C$(8),D$(8
),E$(8),F$(8),G$(8),H$(8),I$(8),J$(8),K$
(8),L$(8)
30 FOR M=0 TO 8:READ Z:POKE&HFA2C+16*M,Z
:NEXT M:DATA 15,2,13,5,18,4,23,13,0
40 SOUND 7,152:SOUND 6,91
50 '●●● MML DATA ●●●
60 T$="T120"
70 '●●●●●●● A PART
80 A$(1)="@606V12L16DEDC#Q4L8D<A>Q8A2&AG
F#GF#EDE"
90 A$(2)="L16DEDC#G1L4DDE"
100 A$(3)="@405V13Q6L16DEDC#Q3L8D<A>Q6A2
&AGF#GF#EDC#"
110 A$(4)="Q8L16<BQ4B-B>C#Q7D2L4<F#>C#<B
B-F#"
120 A$(5)="@606V14L16DR16<A>DA2G8.F#G4..
R16A#4A8.G"
130 A$(6)="F#2"
140 A$(7)="L16DR16<A>DA4..R16G8.F#G4..R1
6A#4A8.G"
150 A$(8)="Q8Y32,32G1V8F#4V4F#2"
160 '●●●●●●● B PART
170 B$(1)="@4805V12L16F#GF#EQ4L8F#D>Q8D2
C#2C2"
180 B$(2)="<B1B-2>L6DC<B-"
190 B$(3)=A$(3):B$(4)=A$(4)
200 B$(5)="@606V13L16R32DR16<A>DA2G8.F#G
4..R32G4F#8.E"
210 B$(6)="D2"
220 B$(7)="R32DR16<A>DA4..R16G8.F#G4..R3
2G4F#8.E"
230 B$(8)="Q8G1Y33,32V8D4V4D2"
240 '●●●●●●● C PART
250 C$(1)="@906V10L16R16DEDC#L8Q4D<A>Q8A
2&AGF#GF#EDE16"
260 C$(2)="L16R16DEDC#@6EDC#V8DEDC#V7DED
C#@9V10G4&GD4D4E8."
270 C$(3)="@405V13Q6L16R2DEDC#Q3L8D<AQ7L
4B>DC#<A"
280 C$(4)="Q8L16GQ4F#GAQ7B2L4EA#G#F#C#"
290 C$(5)="@1203V13Q5L16D4.DDD8D4R8D#4.D
#D#<Q8A#4>C4"
300 C$(6)="Q5D4.DD<A8A4A8G#4.G#G#L12G#D#
G#A#G>D#"
310 C$(7)="L16D4.DDD8D4D8E4.R8C4<B4"
320 C$(8)="@5V14Q8Y34,32A#2G2V12D1.."
330 '●●●●●●● D PART
340 D$(1)="@207V13R2F#2&F#1"
350 D$(2)="G1E2C#2"
360 D$(3)="F#2"
370 D$(4)="R1L8<V9A4V10A4>V11C#V12C#V13C
#V14C#"
380 D$(5)="@3303V11Q7"+RIGHT$(C$(5),31)
390 D$(6)="Q7"+RIGHT$(C$(6),35)
400 D$(7)=C$(7)
410 D$(8)="@906V13Q8D2.....R64Y35,32@603
V12D1.."
420 '●●●●●●● E PART
430 E$(1)=D$(1):E$(2)=D$(2):E$(3)=D$(3)
440 E$(4)="07L4R1.V12AV13G"
450 E$(5)="07V14Y36,32Q7L8F#.V10F#.V14F#
16F#16F#F#V10F#V14F#G.V10G.V14G16G16GGV1
0GV14G"
460 E$(6)="D.V10D.V14D16D16DDV10DV14DD#.
V10D#.V14D#16D#16D#D#V10D#V14D#"
470 E$(7)="F#.V10F#.V14F#16F#16F#F#V10F#
V14F#G.V10G.V14G16G16E4E4Q8V13"
480 E$(8)="G2E2<V7F#2.L4V6F#V5F#V4F#2"
490 '●●●●●●● F PART
500 F$(1)="@207V13R1R2.A"
510 F$(2)="B1B-2G2"
520 Z$="B>C<B>C<B>C<":F$(3)="D2R@306V10L
16DEDAL36"+Z$+Z$+Z$+"L8GABG"
530 Z$="C#DC#DC#D":F$(4)="L16E<A>C#EG<B>
DGBDGB>D<GB>DL36"+Z$+Z$+Z$+"C#2"
540 F$(5)="@207Q7L8Y37,32V14A.V10A.V14A1
6A16AAV10AV11AA#.V10A#.V11A#16A#16A#A#V1
0A#V11A#"
550 F$(6)="F#.V10F#.V14F#16F#16F#F#V10F#
V14F#G.V10G.V14G16G16GGV10GV14G"
560 F$(7)="A.V10A.V14A16A16AAV10AV14AA#.
V10A#.V14A#16A#16G4G4"
570 F$(8)="Q8V13D1<V7D2.L4V6DV5DV4D2"
580 '●●●●●●● G PART
590 G$(1)=F$(1):G$(2)=F$(2)
600 Z$="GAGAGA":G$(3)="D2R@305V10L16ABA>
F#L36"+Z$+Z$+Z$+"E2"
610 Z$="A#BA#BA#B":G$(4)="L4<GB>EBL36"+Z
$+Z$+Z$+"A#2"
620 G$(5)="@4805V14L16RF#R16DF#>D2<L12D#
<A#>D#GD#GA#2"
630 G$(6)="@35V13>D16R16<A16>D16>D2<A8>D
8L12D#<A#GA#GD#GD#<A#>D#<A#G<"
640 G$(7)="@48V14L16>F#R16DF#>D2D4E4..V1
5R16E4C#4"
650 G$(8)="V13Q8Y38,32<RA#R16GA#>L32GAGA
GAGAL24GAGL16D#G<<V12AV10AV9A8V6A4.."
660 '●●●●●●● H PART
670 H$(3)="@503V10DR2<AG2A2":H$(4)="B2.E
F#1"
680 H$(6)="@406V13Q7L16D2&D8C4<G8<G#D#Q4
G#A#>Q7C<G#Q4>CD#Q7G#D#Q4G#>CQ7G8D#8"
690 H$(7)="Y32,33V12D2<@9V8D2V12L16CEG>V
13CE8R8V14E4E4"
700 H$(8)="RQ8@48V13L16D#R16<A#>D#>L32D#
FD#FD#FD#FL24D#FD#L16<A#>C<<V12DV10DV9D8
V6D4.."
710 '●●●●●●● I PART
720 I$(3)=H$(3):I$(4)="B2.EF#2V12F#2"
730 I$(6)="@405V13Q7L16A2&A8G4D8<D#CQ4D#
GQ7G#D#Q4G#>CQ7D#CQ4D#G#>Q7D#8C8"
740 I$(7)="Y40,32V12<A2<@9V8A2V12L16G>CE
V13G>C8R8V14C4C4"
750 I$(8)="Q8<A#2V13G2<V11F#2.L4V10F#V8F
#V6F#V5F#"
760 '●●●●●●● J PART
770 J$(4)="05Q8L16R1V7A4V8A4>V9C#V10C#V1
1C#V12C#"
780 J$(5)="06V11L8F#.V7F#.V11F#4.V7F#V11
F#G.V7G.V11G4.V7GV11G"
790 J$(6)="D.V7D.V11D4.V7DV11DD#.V7D#.V1
1D#4.V7D#V11D#"
800 J$(7)="F#.V7F#.V11F#4.V7F#V11F#G.V7G
.V11GE2"
810 J$(8)="G2E2<V7F#2.L4V6F#V5F#V4F#2"
820 '●●●●●●● K PART
830 K$(4)="06L4R1.V10AV11G"
840 K$(5)="06L8V11A.V7A.V11A4.V7AV11AA#.
V7A#.V11A#4.V7A#V11A#"
850 K$(6)="F#.V7F#.V11F#4.V7F#V11F#G.V7G
.V11G4.V7GV11G"
```

Notes' notes ノーツ・ノーツ

の作ったって誰も演奏してくれるわけがない。それでは悲しいのでMSXに演奏させてみました。これからも一風変わった曲をどしどし作っていくつもりなのでどうぞよろしく//」

■OPENING OF ADVENTURE

くーぼー「はじめまして、くーぼーです。RPGをする前の気持ちを表現してみました。一応デチューンをかけてあります。それから曲の最後のほうで音のキーオフ後にリリースがかかるようにしました。音色や音量にもこだわったつもりです。短い曲なので、軽い気持ちで聴いてください」

■ソーサリアン・消えた王様の杖〜生還〜

T.CHURA「まさか初投稿で採用されるとは、1か月間テスト中も作ったかいがあったというものだ。え〜とプログラムについてですけど、長いです// バスドラムも聞こえません。それでも自分では良いと思っています。それと必ず外部オーディオ機器に接続

```
860 K$(7)="A.V7A.V11A4.V7AV11AA#.V7A#.V1
1A#G2"
870 K$(8)="D1<V7D2.L4V6DV5DV4D2"
880 '●●●●●● L PART
890 L$(4)="S0M1800O3L32R1R2.GGGGGGGG"
900 Z$="S0M4000O3L8G4.G16G16GGR16..M1300
G64M4000G":L$(5)=Z$+LEFT$(Z$,27)+"M1800R
64L32GGGGM4000L8"
910 L$(6)=Z$+"G4.G16G16G16G16GM1800L32GG
GGGGGG"
920 L$(7)=Z$+"G4R16..M1300L32G64M4000G8M
1800GGGGGGGGGGGGGGG"
930 L$(8)="L24M4000G8M1800GGGM4000G8M180
0GGGM4000G16..M1300G64G8M1800L32GGGGGGGG
M5000G2"
940 '●●● PLAY MUSIC ●●●
950 PLAY#2,T$,T$,T$,T$,T$,T$,T$,T$,T$,T$
,T$,T$
960 PLAY#2,A$(1),""    ,C$(1)
970 FOR M=1 TO 8
980 PLAY#2,A$(M),B$(M),C$(M),D$(M),E$(M)
,F$(M),G$(M),H$(M),I$(M),J$(M),K$(M),L$(
M)
990 NEXT M
1000 END
```

大編成で演奏しているかのような迫力

日本ファルコム　©日本ファルコム

ソーサリアン
「消えた王様の杖」

■北海道 T.CHURA(17歳)●ゲームミュージック

T．CHURAクンの作品には、MSXのFM音源を使った曲には珍しく音圧感があります。つまり、大編成で演奏しているかのような迫力がある、ということ。オリジナルの音色がどれも少し割れ欠けのよい音となっているのが原因なんだけど、参考になります。

SORCERIA.FM5

```
10 '--[Set Up Of MSX-MUSIC]------------
20 CLEAR 9999
30 _MUSIC(0,0,2,2,1,2,1,1)
40 DEFSTR A-J,T:U=8
50 DIM A(U),B(U),C(U),D(U),E(U),F(U),G(U
),H(U),I(U),J(U)
60 SOUND 6,0:SOUND 7,75
70 GOTO 280
80 '--[Voice Data Department]----------
90 READ U:POKE FNY+10,U*2
100 READ U:POKE FNY+17,U
110 READ U:POKE FNY+8,U
120 READ U:POKE FNY+9,U
130 FOR X=0 TO 1
140  FOR Z= 0 TO 1
150   READ U,V:U=U*16+V
160   POKE FNY+18+X*8+Z,U
170  NEXT Z
180  READ W:U=0
190  FOR Z=0 TO 3:READ V
200   U=U+V*2^(7-Z)
210  NEXT Z
220  POKE FNY+16+X*8,U+W
230  READ V:U=PEEK(FNY+17)*(1-X)+V*64
240  POKE FNY+17+X*8,U
250 NEXT X
260 RETURN
270 '--[Voice Nominator And Data]------
280 DIM S1%(15):DEF FNY=VARPTR(S1%(0))
290 GOSUB 90
300 '     FB TL TR DT     [Synth horn  ]
310 DATA  0,23, 0, 0
320 '     AR DR SL RR ML AM PM EG KR KL
330 DATA 10, 0,15, 4, 1, 0, 1, 1, 0, 0
340 DATA  9, 0,15, 0, 2, 1, 1, 1, 0, 0
350 DIM S2%(15):DEF FNY=VARPTR(S2%(0))
360 GOSUB 90
370 '     FB TL TR DT     [Synth bell  ]
380 DATA  0,63, 0, 0
390 '     AR DR SL RR ML AM PM EG KR KL
400 DATA  9, 0, 1, 2, 3, 0, 1, 1, 0, 1
410 DATA 10, 0, 1, 2, 1, 0, 1, 1, 0, 0
420 DIM S3%(15):DEF FNY=VARPTR(S3%(0))
430 GOSUB 90
440 '     FB TL TR DT     [Pipe organ  ]
450 DATA  3,21, 0, 0
460 '     AR DR SL RR ML AM PM EG KR KL
470 DATA 10, 0, 3, 4, 0, 0, 1, 1, 0, 0
480 DATA 15, 0, 5, 6, 0, 0, 1, 1, 0, 0
490 '--[Tempo Set]---------------------
500 T="T128
510 '--[Melody MLL Set]----------------
520 A0="L16A1&A4.>C+EF+1&F+4.ED+D1&D8D8E
8F+8"
530 B="EAB>E<BAEAB>E<BAEG+B>E<BG+EG+B>E<
BG+"
540 C="L8E2.>E4.EDC+<E2.A4.>E4.E4.D2.DED
E4.D4.C+.<B.A.B."
550 D="EC<A>":E="D<BG>":F="<D<A>DFDFAFDF
D<A>D<A>DFDFAFDFD<A>E<B>EGEGBGEGE<B>E<B>
EGEGA>BC<B>CD"
560 G="E<BG>"
570 A(0)="V14@63O2"+A0
580 A(1)="V12E1&E2"
590 A(2)="@27O5V15"+B
600 A(3)="@6"+C
610 A(4)="E2.>E4.EDC+E4.<A4.>E4.A4.A4.D2
.AG+F+A4.D4.A.G+.F+.G+."
620 A(5)="@48V12L16"+F+D+D+D+D+D+D+D+D+E
+E+E+E+E+E+E+E
630 A(6)=F+D+D+D+D+D+D+D+D+G+G+G+"E<BGE4
&E8@63V11E8V12F8V13G8"
640 A(7)="L8A4.G.F.A-4.A-B-A-G4.B.>D.C+4
.D.E.F2.F4.<A.>C.C4.<B4.>C4.D4."
650 A(8)="E2.EFEDC<B>D2&D16E.C2&C16L16C<
BA>C2.C4.C8<B8>C8D2.D2.
660 '--[Backing1 MLL Set]--------------
670 A="E<BG+>":B="E<BA>"
680 C=B+B+B+B+A+A+A+A
690 D="R8.AAAA4."
700 E=D+D+D+"R8.AAAAAAAAA"+D+D+D
710 F="L8A2.A4.AB>C<B4.G2.>D4.E2.E4.EDCD
ED<G2.G4."
720 B(0)="O5@0 L16V13BG+EBG+E>C+<AE>C+<A
E>D<AF+>D<AF+>"+A+A+A+A+"C+<AF+>C+<AF+>"
+A+A+"F+C+<A>F+C+<A>F+D<A>F+D<A>"+A+A+"D
<AF+>D<AF+>F+D<A>F+D<A>"
730 B(1)=C
740 B(2)=C
750 B(3)="@41V15O5"+E+"@6>E8.E8.EEEEEE<@
41"
760 B(4)=E+"@6>F+8.E8.D8.E8."
770 B(5)="@63V10O5"+F
780 B(6)="A2.AGFAB>C<B4.>G2.<B4.>C2.CDED
EFGE<B>E<BGE4.@63V10B>V11CV12D"
790 B(7)="V13<A2.A-2.G4.B4.A4.B.>C+.D2.D
4.<F.A.A4.G4.A4.B4."
800 B(8)="B2.B4.B4.A4.>C4.E4.E.D.<A2.A2.
BB2.B2.@0"
810 '--[Backing2 & Delay1 MLL Set]-----
820 A="BAEBAEBAEBAEBG+EBG+EBG+EBG+E"
830 C(0)="O6@0 L16V14G+E<B>G+E<B>AEC+AEC
+AF+DAF+DBG+EBG+EBG+EBG+EAF+C+AF+C+BG+EB
G+E>C+<AF+>C+<AF+>D<AF+>D<AF+BG+EBG+E AF
+DAF+D>D<AF+>D<AF+
840 C(1)=A
850 C(2)=A
860 C(3)="@41V14O5R16."+E+"@6>E8.E8.EEEE
E32<@41"
870 C(4)="R16."+E+"@6>F+8.E8.D8.E16."
880 C(5)="@63V9O5R16.L8A2.A4.AB>C<B4.G2.
>D4.E2.E4.EDCDED<G2.G4&G32"
890 C(6)="R16.A2.AGFAB>C<B4.>G2.<B4.>C2.
CDEDEFGE<B>E<BGE4.@63B>V10CV11D32"
900 C(7)="V12R16.<A2.A-2.G4.B4.A4.B.>C+.
D2.D4.<F.A.A4.G4.A4.B4&B32"
910 C(8)="R16.B2.B4.B4.A4.>C4.E4.E.D.<A2
.A2.BB2.B2&B8&B16.
920 '--[Backing3 MLL Set]--------------
930 A="G+E<B>":B="AE<B>"
940 C=B+B+B+B+A+A+A+A
950 D="C+4<A>C+E4C+EA4.>C+8<B8A8G2.G4.G8
A8G8F+DF+A8.AF+A>D2&D<A8B8A8A4.A4.AG+EAG
+EAG+E"
960 E="F2.F4.FGAG4.E2.B4.>C2.C4.C<BAB>C<
BE2.E4."
970 F="E<BG+>"
980 D(0)="O6@0 L16V13"+F+F+"EC+<A>EC+<A>
F+D<A>F+D<A>"+A+A+A+A+"F+C+<A>F+C+<A>"+A
+A+"AF+C+AF+C+AF+DAF+D"+A+A+"F+D<A>F+D<A
>AF+DAF+D"
990 D(1)=C
1000 D(2)=C
1010 D(3)="@6V15O5"+D+"BG+E"
1020 D(4)=D+"AG+EL8"
1030 D(5)="@63V10O6"+E
1040 D(6)="F2.FEDFGAG4.>E2.<G4.A2.AB>C<B
>CDE<BGBGE<B4.>@63V10GV11AV12B"
1050 D(7)="V13F2.F2.E4.E4.>A.G.F.E.<A2.A
4.D.F.F4.F4.F4.G4."
1060 D(8)="G+2.G+4.E4.E4.A4.>C4.C.<B.F2.
F2.G2.G+2.@0
1070 '--[Backing4 & Delay2 MLL Set]----
1080 E(0)="V15@12O2"+A0
1090 E(1)="E1&E2
1100 E(2)="@33O5"+C
1110 E(3)="@6V14O5R16."+D+"BG+32"
1120 E(4)="R16."+D+"AG+32L8"
1130 E(5)="@63V9O6R16.F2.F4.FGAG4.E2.B4.
>C2.C4.C<BAB>C<BE2.E4&E32"
1140 E(6)="R16.F2.FEDFGAG4.>E2.<G4.A2.AB
>C<B>CDE<BGBGE<B4.>@63GV10AV11B32"
1150 E(7)="V12R16.F2.F2.E4.E4.>A.G.F.E.<
A2.A4.D.F.F4.F4.F4.G4&G32"
1160 E(8)="R16.G+2.G+4.E4.E4.A4.>C4.C.<B
.F2.F2.G2.G+2&G+8&G+16.
1170 '--[Bass MLL Set]-----------------
1180 A="ER16":B="AR16":C="GR16":D="F+R16
":E="FR16":G="DR16"
1190 F=E+E+E+E+E+E+E+E+A+A+A+A+A+A+A+"E
1200 F(0)="V15@12O2"+A0
1210 F(1)="@48L8"+A+A+A+A+A+A
1220 F(2)=A+A+A+A+A+A+A+"E
1230 F(3)=B+B+B+B+B+B+B+B+C+C+C+C+C+C+C+
C+D+D+D+D+D+D+D+D+E+E+E+E+A+A+"<L16EE>E<
EE>EL8
1240 F(4)=F(3)
1250 F(5)=F+"R16"+F
1260 F(6)=F+"R16"+E+E+E+E+E+E+E+E+A+A+A+
A+"E4L8V15EEEE"
1270 F(7)=E+E+E+E+E+E+E+E+A+A+A+A+B+B+B+
B+G+G+G+G+G+G+G+G+C+C+C+C+"<GR16L16GGGGG
"
1280 F(8)="L8>"+A+A+A+A+A+A+A+A+B+B+B+B+
B+B+B+B+D+D+D+D+D+D+D+D+C+C+C+C+"E2.
1290 '--[Bass Drum Set]----------------
1300 A="CR2C16C16"
1310 B="CR4"
1320 C=B+B+B+B+B+B+B+B+B+B+B+B+B+B
1330 G(0)="V15O4L8S9M15"+A+A+A+A+A+"C4R8
CCC
1340 G(1)="CR16CR16CR16CR16CR16CR16CR16C
R16
1350 G(2)="CR4CR4CR4C16R4&R16
1360 G(3)=C+B+B
1370 G(4)=G(3)
1380 G(5)=C+B+"CR8.&R32
1390 G(6)=C+"CR16CR4.&R32
1400 G(7)=C+"CR4C16R8C16R16.
1410 G(8)=C+"CR16CR16CR16C
1420 '--[Cymbal Set]-------------------
1430 A="GR16GR16"
1440 B="R8G16R8G16"
1450 C=B+B+B+B+B+B+B+B+B+B+B+B+B+B
1460 H(0)="V3L8S9M900R2.&R2.&R2.&R2.&R2.
R4R8GGG
1470 H(1)="GR16GR16GR16GR16GR16GR16GR16G
R16
1480 H(2)="GR16GR16GR16GR16GR16GR8G16G16
R16G16G16
1490 H(3)=A+A+A+A+A+A+A+A+A+A+A+A+A+A+A+
A
1500 H(4)=H(3)
1510 H(5)=C+B+"R8G16R8G32
1520 H(6)=C+B+"R16G16R16G16R16G32
1530 H(7)=C+B+"R4&R16.
1540 H(8)=C+"GR16GR16GR16G
1550 '--[Snare Drum Set]---------------
1560 A="R8.CR16"
1570 B=A+A+A+A+A+A+A+A+A+A+A+A+A+A
1580 I(0)="V15O4L8S9M1500
1590 I(2)="R8.CR4CR4CR8C16C16C16C16C16
1600 I(3)=B+A+A
1610 I(4)=I(3)
1620 I(5)=B+A+"R8.CR32
1630 I(6)=B+"R4.C16R16C16R16C16R32
1640 I(7)=B+"R8.CR8C16C16R16C16C32
1650 I(8)=B+"R2&R8.
```

して聞いてください」

■A・JAX海外バージョン

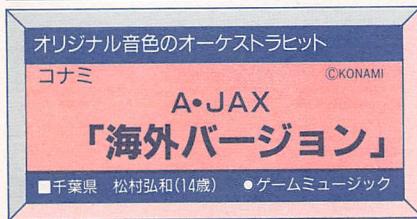
松村弘和「A・JAXの中で2番目くらいに好きな曲です。いちばん好きな曲はちょっと技術が足りなくて……。PSGドラムはこういうときは使えるんですが、普通に使うと変数に入りきらなくなるので使ってません」

■PIPELINE

木村栄一「最近ベンチャーズに凝っちゃって自分も弾いてみたくなってエレキギターを買っちゃいました。というわけでギターの練習用にプログラムしたのでテンポが変えられるようにしてあります。FM音源で初めて作った作品なのでコツがわかっとりません。テンポずれします。ゴメン」

最初にテンポをいくらにするか聞いてくるので32〜255の範囲で入力してください。なにも入力しないでリターンキーを押すとテンポは150に設定されます。MMLの中で変数を使う、おもしろい例です。

●●●3月号のベスト5

```
1660 '--[Dthun Set]--------------------
1670 X=&HFA2C:POKE &HFA3D,12
1680 FORY=0TO8:READZ:POKE X+Y*16,Z:NEXT
1690 DATA 00,12,00,48,24,00,24,48,36
1700 '--[Play Department]---------------
1710 'LOCATE0,0:PRINT"PLAY MLL NO.";
1720 PLAY#2,T,T,T,T,T,T,T,T,T
1730 FOR Z=0TO8:'LOCATE12,0:PRINT Z;
1740 IF Z=0 THEN _VOICECOPY(S1%,@63)
1750 IF Z=3 THEN POKE &HFA3D,0
1760 IF Z=5 THEN POKE &HFA3D,12
1770 IF Z=5 THEN _VOICECOPY(S2%,@63)
1780 IF Z=6 THEN _VOICECOPY(S3%,@63)
1790 PLAY#2,A(Z),B(Z),C(Z),D(Z),E(Z),F(Z
),G(Z),H(Z),I(Z)
1800 NEXT Z
1810 GOTO 1730
```

これも、オリジナルのオーケストラヒットの音色が効いてます。イントロ部分のオケヒットとベース、ドラムとの組み合わせが曲のスピード感をうまく出している。オケヒットの音のリリース(切れ具合)がいいのだ。

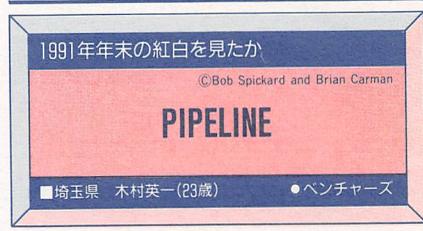
A-JAX .FM5

```
1 'SAVE"A-JAX.FM
10 '
20 '          A-JAX
30 '       ｶｲｶﾞｲﾊﾞｰｼﾞｮﾝ
40 '
50 '        (C)KONAMI
60 '
70 ' Program by H.Matsumura
80 '
90 CLEAR8000:_MUSIC(1,0,1,1,1,1,1,1)
100 '<<<< @63 SET >>>>
110 DIM A%(15),B%(15)
120 FOR I=0 TO 1
130  FOR S=4 TO 15:READ A$
140   IF I=0 THEN A%(S)=VAL("&H"+A$)
150   IF I=1 THEN B%(S)=VAL("&H"+A$)
160  NEXT
170 NEXT
180 _VOICE COPY (A%,@63)
190 'O.HIT
200 DATA 0024,000D,0,0
210 DATA 05A1,01F0,0,0
220 DATA 0051,1363,0,0
230 'DIST.GUITAR
240 DATA 0012,000C,0,0
250 DATA 0121,11E1,0,0
260 DATA 0022,12F1,0,0
270 '<<<< VOICE SET >>>>
280 _VOICE(@63,@63,@63,@14,@33,@14):DEFS
TR A-T:SOUND 7,49:SOUND 6,9
290 '<<<< T >>>>
300 T="T200"
310 '<<<< A >>>>
320 A0="V15 @V121 O5 L8"
330 A1="Q7R2GAB-BL4>"
340 A2="C.<B-&B-.A.G&G."
350 A3=">C.FB-AG2..":AA=A3+"Q8"
360 A4="<@V111@0L8EER8ER8ER8FR8G2.."
370 A5="AAR8AR8FR8FR8C2.."
380 A6="E-E-R8E-R8FR8GR8G4.FR8E-R8<"
390 A7="G>DG<G>DG<G>D<GB>G<GB>G<GB"
400 A8="G>DG<G>DG<G>D>@V121"
410 A9="Q7@63FF+GFF+GFGL4"
420 '<<<< B >>>>
430 B0="V15 @V117 O4 L8"
440 B4="@0@V110L8CCR8CR8CR8DR8E2.."
450 B5="FFR8FR8CR8CR8<A2..>"
460 B6="CCR8CR8CR8CR8C4.CR8CR8<"
470 B7="DG>C<DG>C<D>C<DGBDGBDG"
480 B8="DG>C<DG>C<D>C@V117"
490 '<<<< C >>>>
500 C0="V15 @V116 O3 L8"
510 C4="<@63@V111L1B-&B-"
520 C5="A&A"
530 C6="A-&A-"
540 C7="GG"
550 C8="GL8@V116>"
560 '<<<< D >>>>
570 D0="V15 @V101 O5 L8"
580 D4="L8EER8ER8ER8FR8G2.."
590 D8="G>DG<G>DG<G>D<"
600 D9="@0@V110<G>DGDGB>DGL4@V101@14"
610 '<<<< E >>>>
620 E0="V15 @V113 O3 L8"
630 E1="R2GAB-BL4"
640 E2="V13RCRCRCRCV15"
650 E4="<L8B-B-B-B-B-B-B-B-B-B-B-B-B-B-B
-B-"
660 E5="AAAAAAAAAAAAAA>CE-<"
670 E6="A-A-A-A-A-A-A-A-A-A-A-A-A-A->CE-
<"
680 E7="GGGGGGGGGGGGGGB>D"
690 E8="GGGGGGGG"
700 E9="GGGGGGD<B>L4"
710 '<<<< F >>>>
720 F0="V15 @V115 O3 L8 Q3"
730 '<<<< G >>>>
740 G0="V12 @V127 @A15 Y39,2 Y24,210"
750 G1="R2MS16MS16MS16MS16MS16MS16MS16MS
16"
760 K="B!4MS4B!8B!8MS4"
770 G2=K+K
780 G3=K+"B!4MS4B!8MS8MS4"
790 GG=K+"B!4MS4MS16MS16MS16MS16MS8MS8"
800 G6=K+"B!4MS4MS4MS8MS8"
810 G8=K
820 G9="B!4MS4MS16MS16MS16MS16MS16MS16MS
16MS16"
830 '<<<< H >>>>
840 H0="L16 S0 M1500"
850 H1="CCCCCCCCM2600CCCCCCCCL4"
860 K="M400CM2600CM400C8C8M2600C"
870 H2=K+K
880 H3=K+"M400CM2600CM400C8M2600C8C"
890 HH=K+"M400CM2600CL16CCCCC8C8L4"
900 H6=K+"M400CM2600CCC8C8"
910 H8=K
920 H9="M400CM2600CL16CCCCCCCCL4"
930 '<<<< I >>>>
940 I0="L64 O3"
950 M="V14BA+V12AV11G+":N="V14GF+V12FV11
E":I1=M+M+M+M+N+N+N+N+"R2>>"
960 I2="V11<L4C.<B-2B-8A.G2G8"
970 I3=">C.L8FR8B-R8AR8G2.G8>"
980 I8="G>DG<G>DG<G>D<"
990 I9="V13GB>G<GB>G<GB>>"
1000 '<<<< J >>>>
1010 J0="L64 O3"
1020 O="V14GF+V12F":J1="R64"+M+M+M+M+N+N
+N+O+"R2>"
1030 J2="V10<L4G.G2G8F.E2E8"
1040 J3="G.L8>CR8FR8FR8E2.E8"
1050 J8="DG>C<DG>C<D>C<"
1060 J9="V12DGBDGBDG>"
1070 '<<<< ﾃﾞｨﾁｭｰﾝ >>>>
1080 POKE-1492,30 'ch.1
1090 POKE-1476,20 'ch.2
1100 POKE-1460,10 'ch.3
1110 POKE-1444,70 'ch.4
1120 POKE-1428,5  'ch.5
1130 POKE-1412,35 'ch.6
1140 '<<<< Let's Play >>>>
1150 PLAY#2,T,T,T,T,T,T,T,T,T,T
1160 PLAY#2,A0,B0,C0,D0,E0,F0,G0,H0,I0,J
0
1170 PLAY#2,A1,A1,A1,A1,E1,E1,G1,H1,I1,J
1
1180 PLAY#2,A2,A2,A2,A2,E2,E2,G2,H2,I2,J
2
1190 PLAY#2,A3,A3,A3,A3,E2,E2,G3,H3,I3,J
3
1200 PLAY#2,A2,A2,A2,A2,E2,E2,G2,H2,I2,J
2
1210 PLAY#2,AA,AA,AA,AA,E2,E2,GG,HH,I3,J
3
1220 _ VOICE COPY (B%,@63)
1230 PLAY#2,A4,B4,C4,D4,E4,E4,G2,H2,A4,B
4
1240 PLAY#2,A5,B5,C5,A5,E5,E5,G2,H2,A5,B
5
1250 PLAY#2,A6,B6,C6,A6,E6,E6,G6,H6,A6,B
6
1260 PLAY#2,A7,B7,C7,A7,E7,E7,G2,H2,A7,B
7
1270 PLAY#2,A8,B8,C8,D8,E8,E8,G8,H8,I8,J
8
1280 _ VOICE COPY (A%,@63)
1290 PLAY#2,A9,A9,A9,D9,E9,E9,G9,H9,I9,J
9
1300 GOTO 1180
```

1991年年末の紅白を見たか

©Bob Spickard and Brian Carman

PIPELINE

■埼玉県 木村英一(23歳) ●ベンチャーズ

フフフ、エレキでテケテケの元祖ベンチャーズです。おもしろいからサイヨー。テンポの指定が入るのは、ギターの練習をするためとのこと。ちなみに、8分音符の三連符はL8を3つに分けるのでL24となります。

PIPELINE.FM5

※付録ディスクに「PIPELINE．FD5」として、設定部分のみのファイルを収録しています。MMLを追加して聴いてください。

```
1 ' PIPELINE   THE VENTURES
2 ' programmed by Eiichi Kimura
3 '  1992.2.9
10 CALL MUSIC(1,0,1,1,1,1,1,1)
20 CLEAR 7000
30 T=150:INPUT"ﾃﾝﾎﾟ(100-200)":T
40 CLS:PRINT:PRINT:PRINT"PIPELINE":PRINT
:PRINT" THE VENTURES"
50 A0$="@0T=T;V15L8"
60 AB$="O3B4>D4E4DEF#EDE&EF#4EF#4E4DED<B
&B1>E4G4A4GA":AF$=AB$:AP$=AB$
70 AC$="BAGA&AB4AB4A4GAGE&E1"
80 AI$="C4<A4A2A4A>C&CEDC<B4G4G2"
90 AJ$="G4GB&B>DC<BA4F4F2F4FA&A>C<BA":AK
$="B4G4G2G4GB&B>DC<B>C4<A4A2"
100 AL$="A4A>C&CEDC<B4G4G2G4GB&B>DC<B"
110 AM$="A4F4F2F4FA&A>C<BAG#1&G#1"
120 AS$="V5R1REB>EGB>E&E1"
130 BB$="V12O3R1R1R1R8>B>EG4BAGA1":BF$=B
B$:BP$=BB$
140 BC$="R1R1R8EA>C4EDC<B1":BG$=BC$:BQ$=
BC$
150 BI$="O4"+AI$:AI$="O5"+AI$
160 C0$="@1T=T;V14O5L32"
170 CA$="R2R8C#8C#R32CR32<BR32A#R32AR32G
#R32GR32F#R32FR32ER32D#R32DR32C#R32CR32<
BR32A#R32AR32G#R32GR32F#R32L8O3"
180 C$="EBGBEBGB":CA$=CA$+C$+C$+C$+C$+C$
+C$+C$+C$
190 C1$="A>ECE<A>ECE<":CB$=C$+C$+C$+C$+C
1$
200 C2$="BB16B16BBB16B16BBB>CC16C16CCC16
C16CCC<":CC$=C1$+C1$+C1$+C2$
210 C3$="O3BB16B16ABB16B16AB":C4$=C3$+"B
":C3$=C3$+"A":C5$="AA16A16GAA16A16GAG"
220 C6$="O4L32ER32D#R32DR32C#R32CR32<BR3
2A#R32AR32G#R32GR32F#R32FR32ER32D#R32"
230 CD$=C2$+C3$+C4$+C5$+"A"+C6$+"L8O3"
240 CE$=C$+C$+C$+C$+C$+C$
250 CF$=C$+C$+C$+C$+C1$
260 CG$=C1$+C1$+C1$+C2$
270 CH$=C2$+C3$+C3$
280 C7$="AA16A16AAA16A16AAA":C8$="GG16G1
6GGG16G16GGG"
290 CI$="AA16A16AA16A16":CI$=CI$+CI$+C7$
+C8$
300 CJ$="FF16F16FFF16F16FFF":CJ$=C8$+CJ$
+CJ$
310 CK$=C8$+C8$+C7$
320 CL$="GG16G16GG&G16G16GGG":CL$=C7$+CL
$+CL$
330 CM$="FF16F16FF&F16F16FFF":CM$=CM$+CM
$+"EE16E16EE&E16E16EEEE"+C6$+"L8O3"
340 CO$=C$+C$+C$+C$+C$+C$:CP$=CF$
350 CQ$=CG$:CR$=C2$+C3$+C4$+C5$
```


Notes' notes ノーツ・ノーツ

第5位はイントロから気合いの入った松村弘和のオリジナル『CRISIS』。

第4位はコナミの『バイオミラクルぼくってウパ』のゲームミュージックの軽快さをうまく再現した『A Rattle Samba』。

第3位はコミカルなおもしろさ、『オヤジのサンポ』。

第2位は静と動の2部に分かれているが、前半の動の部分が短かったオリジナル『Battle in the Snowstorm』。

そして第1位は、光栄の『三国志II』から、メイン画面のときと戦闘画面のときの両方のBGMを合わせた『魏のテーマ』。

という結果になりました。あなたの気に入った曲はどれでしたか？

```
360 CS$="AL3204A#R32AR32G#R32GR32F#R32FR
32ER32D#R32DR32C#R32CR32<BR32A#R32AR32G#
R32GR32F#R32FR32E2."
370 DA$="V804L1R1R1R1R1R1R1GGGG"
380 DB$="GGGG>C":DC$="CCCD#E":DD$="D#ED#
D#C":DE$="R1R1R1R1<GG":DF$=DB$:DG$=DC$
390 DH$="D#ED#D#":DI$="CC<B":DJ$="BAA":D
K$="BB>C":DL$="C<BB":DM$="AAG#"
400 DO$="R1R1R1R1GG":DP$=DB$:DQ$=DC$:DR$
=DD$
410 D2$="V12F#F#16F#16F#F#F#16F#16F#F#F#
GG16G16GGG16G16GGG":D3$="F#F#16F#16<A>F#
F#16F#16<A>F#":D4$=D3$+"F#":D3$=D3$+"<A>
V15":D5$="E<A16A16G>E<A16A16G>E<GV15"
420 AC$=AC$+D2$:AD$=D2$+D3$+D4$+D5$
430 AG$=AC$:AQ$=AC$:AR$=AD$:AH$=D2$+D3$+
D3$
440 EA$="V804L1R1R1R1R1R1R1EEEE"
450 EB$="EEEEA":EC$="AAAAB-":ED$="AB-AAA
":EE$="R1R1R1R1EE":EF$=EB$:EG$="AAAB>C"
460 EH$="<B>C<BB":EI$="AAG":EJ$="GFF":EK
$="GGA":EL$="AGG":EM$="FFD"
470 EO$="R1R1R1R1EE":EP$=EB$:EQ$=EC$:ER$
="AB-AAA"
480 F0$="@12T=T:V604L4"
490 F$="EGEG":FA$="R1R1R1R1"+F$+F$+F$+F$
+F$+F$
500 F1$="A>C<A>C<":FB$=F$+F$+F$+F$+F1$
510 F2$="A#32B16.BBA#32B16.&BBA#32B16.B"
:F3$="B32>C16.CC<B32>C16.&CC<B32>C16.C<"
520 FC$=F1$+F1$+F1$+"L8"+F2$+F3$
530 F4$="B4AB&BABAB4AB&BABB"
540 FD$=F2$+F3$+F4$+"A4GA&AGAGA4RR2"
550 FE$="L4"+F$+F$+F$+F$+F$+F$
560 FF$=F$+F$+F$+F$+F1$
570 FG$=F1$+F1$+F1$+"L8BBBA#32B16.BBA#32
B16.BB32>C16.CC<B32>C16.&CC<B32>C16.&C"
580 FH$="04A#32B16.&BBA#32B16.&BBA#32B16
.&BB32>C16.&CC<B32>C16.&CC<B32>C16.C"+"<
"+F4$
590 F5$="G#32A16.AAG#32A16.AAG#32A16.A":
F6$="F#32G16.GGF#32G16.GGF#32G16.G":F7$=
"E32F#16.F#F#E32F#16.F#F#E32F#16.F#"
600 FI$="AAAAAAAA"+F5$+F6$
610 FJ$=F6$+F7$+F7$
620 FK$=F6$+F6$+F5$
630 FL$=F5$+F6$+F6$
640 FM$=F7$+F7$+"EEEEEEEER1L4"
650 FO$=F$+F$+F$+F$+F$+F$
660 FP$=F$+F$+F$+F$+F1$
670 F8$="B16.BBA#32B16.BBA#32B16.BB32>C1
6.CC<B32>C16.CC<B32>C16.C<"
680 FQ$=F1$+F1$+F1$+"L8B32&"+F8$
690 FR$="A#32"+F8$+F4$+"A4GA&AGA4"
700 R0$="T=T:V12@A1"
710 R$="BC!8SC!16S16BC!8SC!8BC!8SC!8BC!8
S8":RA$="R1R1R1R1"+R$+R$+R$+R$+R$+R$
720 R$="BC!8C!8SC!8SC!8BC!8C!8SC!8C!8":R
1$="BC!8C!8SC!8SC!8BC!8C!8SC!8C!8"
730 R2$="BC!8C!8SC!8SC!8BC!8S16S16S8S8":
R3$="BC8C!8SC!8BC8C!8SC!8SC!8SC!8"
740 RB$=R$+R$+R$+"BC!8C!8BSC!8SC!8BC!8S1
6S16S8S8"+R1$
750 RC$=R1$+R1$+R2$+R3$+R3$
760 RD$=R3$+R3$+R3$+R3$+R$+"BH4RR2"
770 R4$="BC!8SC!16S16BC!8SC!8BC!8SC!8BC!
8SC!8":RE$="R1R1"+R4$+R4$+R4$+R4$
780 RF$=R$+R$+R$+R2$+R$
790 R5$="BC!8C!8SC!8BC!8C!8SC!8SC!8C!8":
RG$=R$+R$+R$+R5$+R5$
800 RH$=R5$+R5$+"BC!8C!8SC!8BSC!8C!8SC!8
SC!8SC!8BC!8C!8SC!8BSC!8C!8SC!8SC!4"
810 R6$="BH!16H!16H!16H!16":R6$=R6$+R6$+
R6$+R6$:RI$=R6$+R6$+R6$
820 RJ$=RI$+"BH4"
830 RK$="R1R1"+R4$+R4$+R4$+R4$
840 RL$=R1$+R1$+R1$+"BC!8C!8SC!8SC!8BS16
S16S16S16S8S8"+R1$
850 RM$=R1$+R1$+R1$+R3$+R3$
860 RN$=R3$+R3$+R3$+R3$+"BC!8C!8SC!8BSC!
8C!8C!8SC!8"
870 PLAY#2,A0$,A0$,C0$,A0$,A0$,F0$,R0$
880 PLAY#2,"" ,"" ,CA$,DA$,EA$,FA$,RA$
890 PLAY#2,AB$,BB$,CB$,DB$,EB$,FB$,RB$
900 PLAY#2,AC$,BC$,CC$,DC$,EC$,FC$,RC$
910 PLAY#2,AD$,"" ,CD$,DD$,ED$,FD$,RD$
920 PLAY#2,"" ,"" ,CE$,DE$,EE$,FE$,RE$
930 PLAY#2,AF$,BF$,CF$,DF$,EF$,FF$,RF$
940 PLAY#2,AG$,BG$,CG$,DG$,EG$,FG$,RG$
950 PLAY#2,AH$,"" ,CH$,DH$,EH$,FH$,RH$
960 PLAY#2,AI$,BI$,CI$,DI$,EI$,FI$,RI$
970 PLAY#2,AJ$,AJ$,CJ$,DJ$,EJ$,FJ$,RI$
980 PLAY#2,AK$,AK$,CK$,DK$,EK$,FK$,RI$
990 PLAY#2,AL$,AL$,CL$,DL$,EL$,FL$,RI$
1000 PLAY#2,AM$,AM$,CM$,DM$,EM$,FM$,RJ$
1010 PLAY#2,"" ,"" ,CO$,DO$,EO$,FO$,RK$
1020 PLAY#2,AP$,BP$,CP$,DP$,EP$,FP$,RL$
1030 PLAY#2,AQ$,BQ$,CQ$,DQ$,EQ$,FQ$,RM$
1040 PLAY#2,AR$."" ,CR$,DR$,ER$,FR$,RN$
1050 PLAY#2,AS$,"" ,CS$,DS$,ES$,"","SC4R
R2R2C!4"
```

「音楽」の知識・アネックス

CD人外魔境

#3 eva records (and eva's catalogos)

⇧新譜「ポルカ・ドッツ＆レーザー・ビームス」(4月25日発売)

⇧evaのカタログ。キッチュ、もしくはマーブル・チョコ。右欄外参照

⇧eva担当のA氏

このコーナーでおもしろいCDを取り上げようとするたびにeva recordsの作品になる。別に何の癒着もないのだが、つい選んでしまうのだ。何故だろう。この際その謎を解く手掛かりとしてeva自体を取材することに決め、六本木まで出かけた。インタビューに応じていただいたのは、制作を一手に引き受けるA氏である。

A氏が「evaというレーベル名の由来についてきいてください」というので、しかたなく「えー、evaという名前の由来は……」ときくと、

1. ドイツ語でイブ(人類最初の女性)の意味
2. 親会社のWAVEをひっくり返し、小文字にして(かわいいイメージ)、しかもWAVEを象徴するWをカットした。「さかしまのWAVEと呼んでいただいてもけっこうです」
3. ヘブライ語で「生命」の意
4. ジョセフ・ロージーの映画『エヴァの匂い』(ジャンヌ・モロー主演)
5. ファスヴィンダー(映画監督)追悼の映画に『エヴァという名の男』を最近発見

などなど、次々に出てきた。「これから、いわれはもっとふえます」。

カタログ(中央の写真)を見るとタイトルが

eva's catalogos

となっている。女性の肉体性だとか誘惑だとかを示すevaに対して、catalogのほうはスペイン風に接尾語-osを付けてlogos(悟性・理性)が発生する。ここに肉体性と理性の葛藤が現れ、「で、真ん中に？が来る。極めてアナロジーに満ちているでしょう？」。

こういう姿勢のレーベルなのだ。レーベル自体のキャッチ・コピーが"脱音楽的音楽レーベル"というくらいで、世界中の、ひとくせもふたくせもある、流行とは関係ないところで個性の強い音楽を作っている連中のアルバムがカタログに並んでいる。普通のレコード会社がはやりを追っかけ、いかにも売れそうなものをあわてて販売していくのと違い、evaの場合はアーチスト本人とA氏が話し合って、何をリリースするかを決めていくのが大きな特徴だ。

evaの代表的なアーチストについて。

パスカル・コムラード(仏)

「音楽に対するスタンスが過激で、サティだといわれる所以もそこにある。楽器をうまく演奏できないのをそのまま聴かせたりとか、evaの中でいちばんアナーキーかもしれない。ピレネー山脈の、もうスペインに近い小さな村に住む。フランスとスペインが混ざっている、ラテン的なエモーショナルな面だとか、もともと哲学を勉強していた故の(？)比喩に満ちたタイトルのつけかたとかがおもしろい」

ピロレーター(独)

「機械と演奏者の区別がなくなっている。デュッセルドルフに住んでいて、好きな煙草はセブンスター。ライン地方の明るい音。デァ・プランのメンバーでもある。音楽はぜんぜんエモーショナルのない童謡みたいで、味がある」

トット・テイラー(英)

「ポップというよりはイギリスの伝統に根ざした大道芸的ヴォードビル・ソング。だいたい時流に反する、まっすぐいくところを急に曲がっちゃう、へそまがりな個性がおもしろい。だいたいピアノを弾いて歌うんだけど、今度ピアノ・ソロを出します。これは、あるときはラフマニノフ、あるときはドヴュッシー、あるときはマルクス兄弟……」

ジョン・ゾーン(米)

「2、3年前に知り合って、まずおととしの末に『フィルム・ワークス』(映画音楽集)をリリース、昨年『ロクス・ソルス』(インプロヴァイザーの面が出ている)、今年は『エレジー・フォー・ジュネ』という、ジャン・ジュネにささげた室内楽を出す予定。誠実な音楽家で王道を行っている。あらゆる音楽をよく勉強して消化しようとしている」

このほかにもカルロス・ダレッシオとかフレッド・フリスとかイヴァ・ビトヴァとかガイ・クルセヴェクとか、ユニークなアーチストがめじろおしです。いかすevaのラインアップ、ぜひ聴いてみることを勧めます。(よ)

★CDの入手方法

ポルカ・ドッツ&レーザー・ビームス　アーチスト=ガイ・クルセヴェク&「ポルカしかないぜ」バンド/4月25日発売・WWCX2036/税込定価3008円/WAVE店頭、またはレコード店で注文して取り寄せることができます/問い合わせ先=WAVE内eva records(発売元)☎03(3475)0150　『eva's catalogos』プレゼント！　evaのカタログが現在編集部に15部あります。ほしい方は、ハガキに、住所・氏名・年齢・職業・音楽の趣味を書いて、Mファン編集部「FM音楽館・evaカタログ」係まで。抽選で15名様に差し上げます。美しく芸術的、かつ奇特なカタログです。

ゲーム
制作講座

講師／飯島健男
第23回

今回は、「シナリオを３日で書く方法！」を１回お休みして、読者のみなさんから送られてきた質問やシナリオを紹介しようと思う。また少したまってきたからね。でも、やっぱり全部はムリ。いつもながら全部紹介できなくてごめんなさいね。

みなさんの質問&シナリオ大特集

まずは、質問からお答えしよう。最初は、東京都はTS＃SOFTくん14歳からの質問だ。彼の質問は全部で3つ。

１つ目は、「ゲーム制作講座」の単行本は出ませんか、というもの。これは、質問というより、ほとんど希望だな。う〜ん、残念ながらいまのところその予定はない。だって、これって１か月に2ページの連載でしょ。単行本にまとめめるには全然ページ数がたりんのよ。

2つ目は、ここに送られてくるシナリオはほんとうにゲーム化する可能性があるのか、ということ。私の希望としては、ほんとうにゲーム化したい。けれど、それに値するものがちょっとない。まえに、某ソフトハウスでゲーム化しようというものがあったんだけれど、残念ながらお流れになっちゃったし……。

実際にゲーム化するというのはむずかしいんだよね。特に、商品化して売ろうとなると。みんなから送られてくるのは、規模の大きなものばかり。ゲーム化する場合において、どれもある程度高度なテクニックを必要とするんだよね。いろんな意味でたいへん、というわけ。

それにはっきりいって、結論をいわせてもらえば、商品化するようなシナリオの場合は、シナリオとして完成されたものでなければむずかしい。いうなればプロ顔負けってやつ。だから、その可能性はよく考えると限りなく低いということになる。しかし、商品化ということを抜きにして、単純にゲーム化するということを考えれば、可能性は低くない。

たとえば、本誌の付録ディスクにミニゲームとして載せることも可能だしね。そのためのシナリオとは、規模は小さいながらも、しっかりとわかりやすく書かれており、誰もがかんたんに遊べるもの。

これって、かなり厳しい条件だが、現状においてこのコーナーでゲーム化するとしたら、この手のお手軽ゲームでないとちょっとむずかしい。でも、そういうゲームこそ、デザイナーの腕っていうのが発揮されるものだから、決してあなどってはいけないぞ。

そして3つ目は、送ったシナリオに関して個人的な感想を送り返してくれるか、とういうもの。これは、何度も断っているが絶対にしません。どうしてかっていうと、まえに１度そういうことをしたら、何だか手紙のやり取りを繰り返し、通信講座みたいになっちゃったことがあったんだ。これが何十人にもなったら、はっきりいって私は自分の仕事ができなくなってしまう。というわけで、ごめんなさいしている。

つぎの質問は、京都府は鈴木京太くんの質問。彼も3つある。１つ目はゲーム会社に未経験でゲーム・デザイナーとして入れるか。やはり、専門学校に行かなければならないのか、というもの。会社の規模やその会社のやり方にもよるが、もちろん未経験でも大丈夫だ。何の心配もないぞ。

ただし、どこでもそうだが、ゲーム以外のことにも興味をもつことを忘れずに。ゲームしかできないというのは、まず入社できない。それから自分なりにしっかりと書いた企画書とか、シナリオもできるだけ多く用意しておこう。ゲーム・デザイナーを目指すのであれば、書き方がわかるわからないの問題ではなく、いまの自分の技量でできる限りの努力を結果として残しおかなければだめだぞ。それが最低条件だからね。

それから僕個人としては専門学校はおすすめできない。悪いけど、ソフトハウスってあんまりゲーム関係の専門学校を出たとか、出ないとかは見てはいないぞ。学校にいくんだったら、ふつうの大学に行くほうがはるかに有利だと思う。若いうちは、ゲームのことにとらわれず、いろいろな広い知識を身につけているほうが、会社としても興味を示すもんだ。あくまで僕個人の意見だけれどね。

2つ目の質問は、正しい企画書の書き方についてもう１度講座を開いてくれということ。そうだね、この講座ももうまる2年もつづいたことになるから、最近の読者には最初の頃の内容はわからないもんな。それに、ゲーム業界の流れもあのころとはかなり変わってきているし、そろそろもう１度初心に返って、企画書の書き方について説明しようかな。

3つ目の質問は、僕のアシスタントをしてくれていた佳文(かじょう)祐子ちゃんは現在何をしているのか、ということ。そうだな、彼女には１年ほどまえ私がスランプに陥っているとき、１回だけこの講座を代わってもらったんだよな。いやあ京太くんは、よくそんなこと覚えていたもんだ。

で、以前は『ブライ』シリーズのアシスタントをしてくれた佳文祐子だが、彼女はこのまえ発売になったゲームボーイの『隠忍伝説〜ONＩⅡ』のシナリオを担当した。これってけっこうゲームボーイユーザーの間では評価が高いみたい。

現在は、この『ONＩ』シリーズのパート3を制作している。このシリーズは彼女の完全オリジナル・シナリオなので、もし興味があるなら、ぜひやってみてほしい。

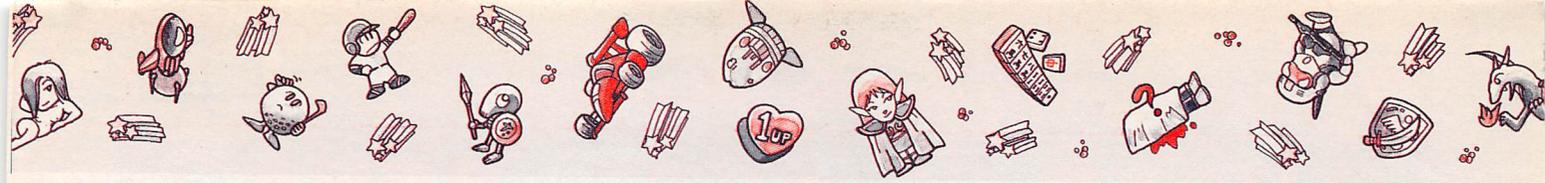
以上、質問は終わり。つぎはシナリオの紹介。最初に断っておくけど、最近あまりパッとするシナリオが送られてこないな。さっきも述べたが、規模の大きなものばかりで、かんたんに楽しめるものが少ない。あっても、いまひとつって感じ。一応、それらのなかでも目立ったものを紹介しよう。

まず、宮城県の吉田良くん15歳の作品で、『戦慄(せんりつ)の武道大会』。どうして戦慄なのかよくわからないが、武道大会で優勝するこ

助手から一言

この間の２月29日（土）に、ゲームアーツの社長が結婚式を上げた。この日は披露宴会場にソフトハウスの社長さんが勢揃い。今月の『あかんべドラゴン』を提供してくださった高宮社長はもちろん、日本ファルコムの加藤社長、T＆Eソフトの横山社長をはじめそうそうたるメンバーが200人以上も集まった。

◎大緊張の飯島先生。自分のことじゃないのにね

◎左が宮路社長、右が奈都子さん。きれいな方でしょ

とを目的とした、いっぷう変わったアクションRPGだ。このゲームの特色は、制限日数があること。制限日数がある場合、ゲームの規模を大きくするかしないかで2パターンの方法が考えられる。

1つ目は、ほとんどの制限日数にとらわれないほどデカイ規模のゲームにしてしまい、ひにちの条件でイベントを管理するパターン。もう1つは、1ゲームは比較的ラクにクリアできるが、ゲームの進行経路が幾とおりもあり、何度も遊べるようにするパターン。このゲームは、後者のほうが向いていると思う。

基本的なゲームの流れは、主人公が、決められた日数以内に修業を行い、武道大会に臨むというもの。ふだんは、フィールドタイプのRPGよろしくゲームを進行させていき、敵と遭遇したらアクションゲームで戦うらしいが、そのへんのシステムに関しては、詳しい記述がないため、よくわからなかった。良くんは、これに似たものでファミコンに『ケルナグール』というゲームがあったことを知っていたかな。

企画書はきちんとファイルされ、目次もあり、見やすくまとめられてはいた。しかし、残念ながら全体的な流れはつかめたものの、コマンドや戦闘に関するシステムがおおざっぱであったため、決定打に欠けた。一所懸命楽しみながら書いたということは伝わってくるので、そのへんを大事にして、これからもがんばってほしい。

つぎは、栃木県のTAMUSANくん16歳の作品で、『DRAGON SWORD』。本人が『サーク』を参考にしているといっているとおり、『サーク』に激似。というより『イースII』かな。

戦闘画面は、両者向かいあってのアクションタイプとなるのが違うぐらいか。ようは、ザコであってもボスキャラみたいに画面が切り換わり、独自の戦闘画面になるわけだな。

企画書の書き方としては、初めて書いたわりにはキチンとできてた。それぞれの項目にはっきりと分かれ、読みやすいし、絵が豊富なのでイメージも伝わってくる。べつに絵をたくさん描けといっているわけではないが、文字では伝えにくい部分は、絵を書くことにより表現するというのもひとつの方法だぞ。TAMUSANくんは、企画書の書き方にはこれ以上こだわらず、ゲーム性のおもしろさを追求していくことをおすすめする。

つぎは、東京都ピース・キーパーくん21歳の作品で、『低規模限定戦争』。マニアックなウォー・シミュレーションで、非常にパソコンぽいゲーム。ユーザー層を意識してか、世界背景を近未来にしてあるが、べつにその必要はいなと思う。ベトナム戦争や第二次世界大戦のほうが、緊迫感が増すのではないか。

設定として、敵地へ乗りこむために、航空ユニットを使って兵士を落下させるというのは個人的に好き。そういうシミュレーションはあまりお目にかかれないので、おもしろそう。非常に現実的なゲームなので、ウォー・ゲームファンには喜ばれるだろう。

ただ、肉弾戦となるドッグ・ファイト時にアクション・ゲームに切り換わるが、これはいただけない。逆に、ゲーム世界のイメージを貧困にさせるのではないか。せっかくこの手のゲームのシナリオを作ったのだから、中途半端はいけない。マニアを喜ばせるのなら、よりマニアックに。もし初心者を引きこむのなら、システム自体をもっと簡略化すべきだ。

そのへんが、どっちの層をねらっているのかわからないため、何ともはがゆい印象を受けた。このゲームを遊んでほしいユーザー層をしぼってみたらどうだろうか。

最後は、愛知県AIKETSUくん21歳の作品で『Bull Shit』。ふつうのシューティング・ゲームかと思いきや、自分が敵キャラをプレイできる逆シューティング・モードや、2プレイ時に自キャラと敵キャラに分かれて戦えるというシステムがくわわっている。

このへんは斬新。けれど、自分が敵を操作するというアイデアは買うが、実際のシステムはあんまりおもしろくない。結局、逆シューティング・モードにおいては、ザコキャラをゲーム中に出すための命令を下すだけで、操作できるのはボスキャラのみ。さらに、ザコキャラを画面に呼び出すシステムに対しての説明がないため、いまいちピンとこない。はたして、自分が見ているだけのシューティングっておもしろいのだろうか。

また、敵味方に分かれて戦う2プレイ・モードだが、これもザコキャラは操作できず、実際に対戦できるのはボスキャラと自キャラの一騎討ちのみ。ボスキャラって強いはずだから、相当のハンデとなるのではないか。

さらにザコキャラが全滅したらボスキャラの出現となっているが、1プレイヤー目はザコキャラを無限に出現させることができると書いてある。このへんの矛盾はどう解決するのか。

発想が非常におもしろいだけに残念。この発想を活かして、現実性のある企画書に直したらどうだろう。

ということで、今月はおしまい。みんなのシナリオに関して好き勝手にいわしてもらったが、べつにほめちぎってもしかたないでしょ。あんまり怒らないでね。これは飯島個人としての意見なのだから、逆にこれを参考意見として、さらにがんばってほしいのだ。どうか、みなさん、踏まれて強くなってくれ。それでは、また来月。

次回のお題

次回は、ふたたび「シナリオを3日で書く方法!」にもどって、その第4回目となる。テーマは、コマンドに関してだ。コマンドは、ちょっとまえにもやったが、次回はゲーム世界においての必要なコマンド内容を説明しようと思う。コマンドは、ほかのゲームにあるから、自分の作るゲームにも入れなくちゃ、というものではないぞ。なぜ必要なのか、入れるのならどうするか、そこんとこだな。

助手から一言

このコーナーの飯島先生も、もちろん出席。会場で新郎新婦を前にして、大緊張していた。当の新郎こと宮路社長は終始ニコニコ顔でとても幸せそうなのに、飯島先生はまるで自分のことのように笑いもせず、完全にあがっていた。ということは助手の私もこの式に出席したのである。ぱおぱお氏も隣の席だったよ。業界の人間が集まったのだけど、宮路社長の人柄か、とてもなごやかで、優しいムードが終始ただよっていた。飯島先生、まだ若いんだから、結婚はまだまだでいいよね。

★「ゲーム制作講座」への投稿募集中!応募要項の詳細は81ページ

え一、何度目の中間報告だっけ。なんてごまかしてるわけじゃないんだけど、先月号で予告したとおり最終発表ではないのだ。ごめん。それに、発表を1か月延ばす、からさらに1か月延ばして7月号にしたい。いいわけはしたくないけど、これからたっぷりいいわけするからね。

とにかく応募が多い。600以上の作品が送られてきて、しかも1つにつき平均20枚ぐらいに、びっしり書きこまれている力作揃いなのだ。さらに、中身は当然のことながらゲームの企画でしょ。正解があって、不正解があるのなら至極(しごく)簡単だ。あるいは、作文だったら、おもしろかったかどうか、うまいかへたかで勝負は決まるんだけど、これはそうはいかない。

これが実際の『ソーサリアン』システムのなかで動いたらどうなるのかを想像しながら読まなくちゃいけないわけでしょ。これはあんた地獄ですよ。しかも、これはこういうところを工夫すればいいんじゃない？　なんて無責任に判断できる立場だったらいいんだけど、これを採って、あれを捨てるという作業なわけだ。これはしんどいよ。合格させるのはかんたんなんだけど、

敵キャラ

眠れる女神
広島県・竹国照顕・18才

イラストレータも真っ青／ほら、モンスターのイラストだって、こんなにじょうずに、ていねいに描いてくれているのである。これ見ただけで、捨てるのは惜しい気に！

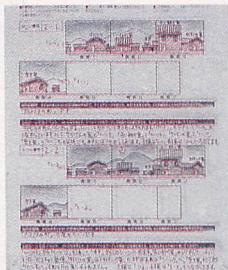
みんなの作品のなかからランダムにピックアップ！

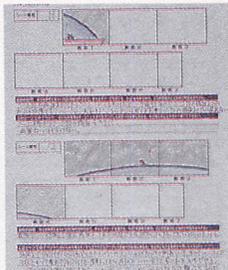
さて、審査の作業がはかどらない実情を解説しよう。いいわけの解説なんて、聞きたくもない、なんていわないで！　ここに紹介するようなのがざらにあるのだ。発表が遅れるのも無理はないよなー、とみんなが思ってくれるまで、これでもかー、といいわけしまくるのである。それから、ここに紹介したのは、応募例のひとつというだけで、合格したというわけじゃないからね。そこんとこよろしく。

アイテム

モンスターの王子
北海道・田原迫将人・18才

こってるにゃー！／アイテムの設定なんかもこのとおり。きれいに描いちゃって、もー。でも、こんなのざらにあるのである。まいっちゃうよね。でも、昇天の杖なんて、なんだか意味深でいいなー。

MAP

アントノフの町で
青森県・佐々木達也・20才

緻密だなんだわね、こりゃ！／マップだって、ほーらこんな感じ。緻密ですよねー。もう、ぱおぱおなんか、助手にしたいくらい。シナリオ書いてると、マップって、なんかこんな感じでやってよなんて雰囲気になることが多いんだよね。これは、好きで描いてるって感じ。いいなー、これ。本当に助手にならないかなー。そう、やっぱ、無理だよねー、学生だもんね。惜しいよねー。

星降る山で
福島県・白石国貴・17才

登場人物

デスキャラの全能院
岡山県・佐野　誠・17才

登場キャラも不思議でおもしろいのだ／見て！　左なんかSDソーサリアンなんて感じでいいよね。読んでると、このキャラ設定だけで結構おもしろいのである。ストーリーだって、最近流行の冒険小説風だしね。右のは女の子の作品で、なんだかメルヘンっぽくていいなー、と思った。アンケートのところに「でも、どうしても送りたかった」って書いてあって、この言葉には感動したね。

鏡の国のソーサリアン
千葉県・村上恭子・15才

捨てるのは性格的にむずかしいのである。
てなわけで、発表は6月発売の7月号ということになった。本当に死にそうなくらいがんばってるのに終わらないのである。ここに紹介した名前も全部ではないのだ。あと100ぐらいは優にある。せっかく努力して書いてくれたシナリオ、手抜きの審査で選びたくない、という気持ちである。本当は、きちっとした審査が予定どおりにいけばいいんだけどね。ま、本当にごめんなさい。
しかしまあ、あれだよね。みんなよくやると思う。これだけのエネルギーをお金に変えられるとしたら、これはすごいね。優に阪神タイガースのオーナーになれるくらいのお金ができるかもしれない。そしたら、掛布を監督にして、江夏をピッチングコーチに、中西を巨人からひっぱってヘッドコーチ兼バッティングコーチに招聘するのになー。もちろん、中村は2軍監督に下げよう。がんばれ阪神！

コンテスト応募作品と投稿者のみなさん（先月のつづき）

先月にひきつづきみなさんの作品とお名前を紹介します。全部整理しようと思ったのですが、果たせませんでした。また来月つづきを掲載します。それにしても『ソーサリアン』の世界は不滅ですね。

●北海道
ラ・フィーリア／小松亮敬
ムーラ村の危機／川越和美
港町で人探し⁉／澤田篤史
サイバリアン／武田敦
甦りし者／寺嶋恒裕
狂乱の科学者／中西淳
地下に咲く花／本田智子
●青森県
メイキングオブソーサリアン　他①／藤森将人
ロスト・メモリー　他①／中澤竜一
●秋田県
ある平和な国の話／小笠原貴史
うさぎのもち／須田尊雅
神かくしの村／浜田正登
●岩手県
星くずとなった科学者／伊香太郎
レジスタンス＝シティ／千田昭則
●宮城県
百鬼／阿部貴幸
世界の創造主／阿部正樹
闇の世界からの黒い影／上田栄徳
雪原の塔／及川宏紀
霧の奥に／小田切重幸
カストーラの復活／菊地竜太
クエル王の剣／櫛引要平
操られし支配者／後藤健志
涙のソーサリアン／菅原彰浩
精霊の森にて／菅原潤一
楽天使からの贈り物／早坂政紀
忘却の迷宮／松浦敏
北のオーロラ　他①／三浦一夫
金のオノ、銀のオノ／山内康裕
リュウキシタチのおうこく／山口峰司
●山形県
夢の島の異変／我妻政仁
古代王国の復活／伊藤正義
幻の天馬／佐藤拓郎
時をこえて／外山大
●福島県
王国の悪霊／大橋徹也
呪われし大地／風間英樹
天女達のゆううつ　他④／白石国貴
永遠の眠らぬ戦士達／星英明
落ちてゆく魔女の楽園／本田明久
●群馬県
夢みる王子の夢の中へ／井ノ川順二
星の海の彼方に／鏑木拓実
道標なき森／中野茂生
●栃木県
狂った精霊／小河原貴弘
精霊達の警告／遠藤貴之
お江戸からくり道中記／斎藤哲之
復讐者／佐藤昭一
不吉の山／深沢徹也
砂漠の神殿／藤沼順一
リュートエリダの光／曲木一博
●茨城県
ルシリナの湖　他①／猪瀬修孝
昆虫王国／江渕哲朗
思い出のオルゴール／風野清宏
マジカル　スクウェア／川田昌考
大陸の夜明け／木村弘章
海底にとざされた洞窟／小林靖彦
竜の石像／斎藤茂実
悪魔の宝石／根本僚子
天から舞いおりた船／野口剛
罠／平沢進
火山の砦／武藤邦宏
霧の中からの挑戦／横山淳一
●埼玉県
王城に潜む妖魔／岩崎高宗
トイレにいきたい!!／小山田泰祐
石の人形／加藤晋一
竜人の壷／河野仁
動物にされた人々／小金沢聡
オーガの逆襲／小室郁夫
滅びゆく緑の森／近藤瑞穂
ミノタウルスの花嫁／島田健一
イユーロップ三国／武井秀樹
魔物の古城／田端伸行
とらわれた学園／出浦信行
魔物達の反乱／中沢明
人を夢みた魔物たち／中沢信一
消えたソーサリアンの行方／濱田賢志郎
閉ざされた王国／比留間崇
ロストールス・オーブ　他⑨／真壁浩
ペンタウァのサンタクロース／宮澤拓也
汚されし湖／山崎浩一郎
●千葉県
神隠し　他①／伊藤智武
最強最悪大要塞／伊藤佳宏
北の山の貧乏ドラゴン／岩倉紀昭
神の子の悪魔／大沢敦
愛と憎しみの館／大塚英秀
星に願いを…／岡戸康治郎
神々の天秤／勝野正人
青き魔性の秘宝／佐藤淳志
レトリアの白い洞窟／高橋圭
狂喜の双塔／高橋徹太郎
月光のささやき／高吉智博
実力と運／塚越康隆
神の悲しき願い／寺分敦至
流された魔術師の家／野原大介
ソーサリアン学校祭'92／林宏紀
サンタクロースのプレゼント/原田嘉和
復活の神殿／深川隆史
紅い瞳に魅せられて／松浦正明
悪しきにおい／水間融
夢から生まれた巨人／宮坂健
アイルレンスの秘石／森田篤
モトクの野望／安田一郎
試練の山／和田敬造
●東京都
王子を探せ　他①／石谷寧希
矛と盾／石田和則
竜の卵／磯野壮秀
道化師の涙／大川久幸
奪われた夢／大杉俊男
破壊の神　他①／小野剛春
悪夢の終わり／加藤淳
石のなかの魚／金山雅弘
ノアール自治国の町の嵐／川妻義満
死者の魂よ永遠に／木下宏一
東山の金山／木村徹
塔の上の悪魔／熊谷亮
時の追跡者／小島崇宏
塔は歌う／児玉達郎
かくせんそうのゆくえ／後藤豊治
心の旅／小松原基樹
王宮の影の糸／坂口仁志
1万Gをこの手に！　他①／坂田靖明
ソロモンの指輪／桜井一貴
サラルセルカの危機／桜井秀徳
封じられた力／佐藤志高
ノーライフキング／多田和生
悪魔のめざめ／田中俊光
魅惑の踊り子／津村一昌
三人の王様／中村耕一郎
神の奇跡・顛末記／豊邦秋
グルメの街の神／肘井賢
木乃伊取り　他①／古山実
欲望の魔石／星野泰弘
深海調査団／堀孔明
谷底の財宝／森偉
ゴールドアイランドを救え!!/山本裕一
？／吉田英明
魔法使いの地震／四辻孝文
駆けぬけろシルクロード／渡部功之
●神奈川県
一筋の光／阿部恒
レッドコーパスル／麻野啓成
カーランの危機／磯田憲佑
ドラゴンの国／伊藤栄記
侵略者を討て！／江野哲史
魔物のいんぼう　他①／落合弘章
竜卵騒動記／鏑木幸司
小人の村の神像／木藤整
狂った総理大臣／近藤潤平
死をもたらす城／鮫島裕紀
少女の願い／猿橋和也
ラウル山脈の冬将軍／新明和成
桃太郎・再び／蘇武健治
悲しみの境界線／西川基道
古代よりの遺産／西條純一
女神の受難／長谷川智美
時の魔法／深澤信行
悪奉行の章／福岡敦司
神々の魔剣／船津忠文
凍てついた森／堀川淳士
薬草を持って来てくれ／村井俊夫
月の守護神／谷地田志郎
イタズラドラゴンパピー／渡部効一
時空天城／渡辺慎一
蜉蝣の英雄たち／渡辺貴満
精霊界の秘宝／渡辺誠
●新潟県
菩提樹のメロディー　他①／坂井貴之
心のてんびん／福原由子
ソーサリアンインアメリカ／本間琢也
最期の世界／水野裕之
丸子山の熊／目黒太
●石川県
走れ！　消火班／小林晋
死神の洞窟／吉田憲世
●富山県
堕天使ルシフェル／茶木拓郎
地震の嵐／常川優志
魔界からの復讐／西村圭司
サイレントシティ／針木康太
陽の失われた村／福井敏明
●福井県
呪われた月／野村哲央
幻と現実との戦い／山本正壽
●静岡県
ロシドの戦い／大木敬章
土色の肌／大須賀道明
コンピューターの中で／田村真人
リア島の海賊／――(にのまえはじめ)
神様の野菜／藤井宏典
ペンタウァの銀行強盗／村上浩司
ブライアントジュエル／山本真吾
●長野県
霊の世界へ／有賀正樹
反撃再度／代田賀都志
過去への旅／田村洋
封印されし館／原正樹
魔導師の受難／山村直明
霧の中の霊媒師／湯沢稔
●愛知県
暗の中の一つの光／秋田圭介
謎を持つ女／伊藤博幸
攫われたプリンセス／伊藤英也
ケーキ作りも一苦労／加藤由起子
黒衣の挑戦者／河合孝浩
神々の裁判／作長英治
差し出し人不明の手紙／須賀快
夕暮れの廃都／杉山久志
天空の城塞／中神敬之
星に願いを…／中根丈善
飛龍の心／中村公一
氷の国の魔王／名倉高志
悪魔の扉／野竿淳
サイバネティックス・シティー/野田直希
世にも不思議な小学校／水野貴充
隠れ家は幻の館／三谷真司
認められない信念／薮田哲
●岐阜県
呪われた生をうけた少女／小川久幸
バミリオルの要塞／広沢直毅
●三重県
枯れた大地／川並仁
本当の幸せ／栗藤高信
狂人たち／小林和人
地獄の魔神／中嶋健一郎
水晶の涙／長野大介
光の神殿／西飯直仁
白亜紀／二見貴俊
荒れ果てた学園／前田誠司
シーサイド・バケーション／村瀬吉孝
悲しみの魔神／山本篤
●奈良県
魔法学校の騎士　他①／荒木一弘
先読みの姫／湊宏
ユニコーンの森／妙代由希央
●和歌山県
イッツ・ア・ソーサリアンワールド　他①/合川和宏
冬華円舞／濃添保秀
●滋賀県
死神の復活／安部慎介
桃源の都／宮田章弘
●京都府
死の幻想曲／近藤壮一
バスターオブドラゴンズ／本郷篤史
バグこそすべて／宮澤修平
王宮の陰謀／元山敬介
●大阪府
怒りのノーラン／藍原和久
さばくのまじゅつし／大橋成幸
罠／岸本秀樹
竜の心／久保光寛
信長の野望／寺嶋義信
三国志／戸原克明
鳳凰の羽／中西英仁
マリンブルーの女／中村淳
村の大収穫祭／西嶋寿行
ドラスレになりたい！／平川忠利
眠れる遺跡の邪龍／藤井秀樹
腐敗の大地／宮脇敏
妖術師繭通／山添博史
ソーサリアンの恩返し／山田倫也
●兵庫県
学園ソーサリアン　他①／浅野伸彦
川にサケを呼び戻そう　他①／井上純一郎
死者の王の復活／岡島範幸
フェリーナス・月の陰るとき　他①/木寅真直
鬼神の宝刀／小嶋志郎
エルメテスの花／橋本大志
アスキの闘技場／古川大輔
解き放たれた破壊の巨人　他②／細見祐介
真なる勇者／堀江義史
古城の夢と月の夜／前田達志
狩人哀歌　他①／松隈祐樹
悪魔の谷／山田和弘
●岡山県
シャイニング・ザ・タワー　他①/小原康裕
ムー大陸の王たちの霊／草野秀樹
楽園の詩／栗山明宏
●広島県
ダークエルフの遺産／宇坪宏幸
黒き水晶／生田稔
タイムゾーン／新家了訪
白と黒／西岡貴弘
スクール　ワールド／宮内愛子
●鳥取県
森の中の大きな扉／松本由樹雄
●島根県
スサノオ外伝／大岩和史
封印の洞窟／波根田英憲
●山口県
こんとんのうず／山下淳也
●香川県
月明かりの鎮魂歌／鎌田英善
月の満ちる時／川田誠司
●高知県
アダムの塔／中村英太郎
●愛媛県
昔々ペンタウァありけり／山崎充
●福岡県
暗黒の島へ…／沖純子
人魚の愛／倉光康弘
希望の白き扉　他①／家志門太
漆黒の魔導石／永田祐司
●大分県
太陽が消えた日／植山薫
聖王の剣／高田太一
妖精の森／秦野克彦
●佐賀県
動物たちのパラダイス　他②／井上聡
タイムスリップソーサリアン／梁井秀教
●長崎県
もう1つの世界／三角直樹
●熊本県
宿命の王子／濱田亮
●鹿児島県
メモリー／宮山和久
●USA（カリフォルニア州サンディエゴ）
ソーサリアンのできるまで／鈴木勇也

現在整理続行中（上記合計320作品・前回との合計579作品）

A1GTのここが知りたい! 聞きたいぞ!

GTフォーラム

★今月のテーマ/今後のためにV9990を知っておきたい

だいぶGTに関するするどい質問のハガキが到着している。ほんとにこんなことあるのかな、と編集部であまり関心をもってないことでも、問い合わせると意外な事実がわかる。担当も少し賢くなった感じだ。みんなのなかで、役に立ちそうなことを知っている人がいたら、ぜひお知らせ願いたい。特にマニュアルに載ってないようなヤツがほしいなあ。

MIDI

Q ついに『μ・PACK』を買った。なに!? 説明書がついていない。というわけでNew MSX-MUSICについてあつかってください。
(長野県上伊那郡・湯沢稔さん・16才・高校1年生)

A 近いうちに。急ぐ人はアスキーの『MSX-Datapack turboR版』を買うしかない。

GTのマニュアル以外では『MSX-Datapack turboR版』に載っているだけなので、その第4部(P.631~655)のMSX-MIDIを参照。

⬆STのユーザーもGTのMIDIと同等のことができても説明書がないなんて

Q やはりGTではPSGの3音、FM9音、MIDI?音の同時演奏はBASICでできないのですか。
(三重県安芸郡・小林由幸さん・?才)

A そのとおり。できない。

MIDIはFM音源と同じで最大9音まで鳴らすことが可能だ。だけど、FM音源+PSGとの同時演奏はちょっとムリ。くやしいかぎりだが、いたしかたないね。ただし、MIDIでは8音+リズム音が使える。

Q GT+『MIDIサウルス』+CM-32Lの組み合わせでMIDI演奏はできるのでしょうか。また、MIDI音源のなかにはGSフォーマット対応というのがありますが、GTでも使えるでしょうか。
(大阪府大阪市・大津昭三さん・21才・会社員)

A 演奏はできる。ただし、標準モードで作動し高速モードには対応していない。またGSフォーマットとはローランドの楽器間の話なのでGTにはまったく関係ナシ。

演奏に支障はないが、『MIDIサウルス』はMSX2仕様なので、標準モードでしか作動しない。高速モードに対応してないというわけ。

また、GSフォーマットというのは、ローランドのMIDI楽器どうしで使うための独自の設定(音色の並びや効果を同じにして各楽器間のデータの互換をたもとうとするもの)なので、GTとはまったく関係ない。ちなみに、古めの機種MT-32、CM-32Lはプログラムナンバー(音色番号のわりふり)のサポートがあり、一部互換。だが効果のほうまではムリなようだ。

Q 質問が3つあります。①MSX-Audioは使えますか。②BASICでLFOやポルタメントは使えますか。③DX7+リズムマシンのように2台以上使いたいときはどうするのですか。
(秋田県平鹿郡・鵜飼朗さん・19才)

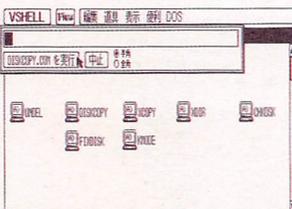
A ①使える。②直接BASICではムリ。『μ・SIOS』を使えばOK。③どっちかのTHRU端子を利用すれば、GTと直につないだことと同じ。3台以上も同じ方法で。

①松下で試してもらった結果OK。②そういったコマンドはないので、使えない(そういう音色を作るというウラ技もあるけど)。『μ・SIOS』を使えばもちろん大丈夫。③まず、GTのOUTからDX7かリズムマシンのINへ。今度はつないだ楽器のTHRU端子から、もう一方の楽器のINへつなげばいい。こうすると、理論上では無制限につなげることができる。だが、通過部分が増えればタイミングがずれるので、実際は3~4台が限度。それ以上の接続が必要なときは、MIDIスルーボックスを使用する。

MSXView

Q 『MSXView』のVSHELLでディスクのコピーのやり方がわかりません。いくら説明書を読んでもわかりません。
(消印が京都西の名ナシさん)

A 付属のシステムディスク3のユーティリティでディスクのコピーは可能。

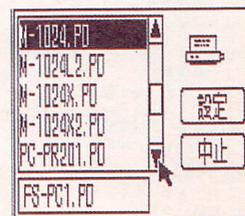
システムディスク3の内容を呼び出し、「UTILS」を選ぶと「DISKCOPY」と「XCOPY」ができるようになっている。これは実際はMSX-DOS2の機能を『MSXView』をやりながらできるようにしただけ。詳細はGTのBASICマニュアルP.199以降のMSX-DOS2の命令の一覧表を参照のこと。

⬆システムディスク3の「UTILS」から「DISKCOPY」を選択中

Q NECのPC-PR201のプリンタを持っていますが、GTの『MSXView』ではサポートされていません。パッケージ版ではサポートされているそうなのですが、なんとかならないでしょうか。
(北海道常呂郡・藤吉裕和さん・?才)

A いまのところなんともならない。

確かにアスキーから発売になったパッケージ版の『MSXView 1.0』にはプリンタドライバが24種類収録されていた。

⬅確かにいちばん下にPR201があるのにねえ

協力/アスキー、松下電器産業、ビッツー、ヤマハ

ご指摘のPC－PR201も入っている。だが、残念ながらGTの『MSXView』は松下製のみだし、バージョンアップしたパッケージ版の『MSXView 1.21』も9種類だけと入ってない。入手方法は現在のところ何もないのが実情だ。

Q 『MSXView』を使っていると「不正なファイル名です」というのがときどき出ます。まったくおかしいところがないのになぜでしょう。

(消印が兵庫の名なしさん)

A 名前変更などで使えない文字を使ったとき、保存や登録などで、ワイルドカードを使ったとき、出る。右の表参照。

右の表にまとめた文字をファイル名に使うと「不正なファイル名です」のエラーメッセージが出る。ようは使わなければいいわけ。どっちにしろ、ふだんのBASICでもMSX－DOS、DOS2なんかでも、この手の文字は使わないほうがいい。常識として覚えといてね。

ファイルに使ってはいけない文字	
コントロールキャラクタ	
空白	
¥	
:(コロン)	
;(セミコロン)	
.(ピリオド)	
,(コンマ)	
=	/
+	"
<	[
>	]
|	
?※ワイルドカード	
*※ワイルドカード	

MSX-DOS2

Q 『MSXView』から戻ったときのDOS2ではHELPコマンドが使えません。ファイルが見つからないと出ます。HELPは内部コマンドのはずなのに……。

(消印が兵庫の名なしさん)

A ご指摘のとおり。以下のバッチファイルを作れば使える。

SRAMディスクに作成。ドライブ割り当てはGTの『MSXView』説明書P.27参照。

HELPコマンドを使うために作るバッチファイル「AUTOEXEC.BAT」

```
RAMDISK336/D
MD H:¥TEMP
%1¥UTILS¥VIEWSYS
SET KHELP=A:¥KHELP
SET HELP=A:¥HELP
¥REBOOT %1 VIEW
```

Q ファンダムの『黄金狂』を自分のディスクに整理するときに、ファイル名を「おうごんきょう.BAS」としてセーブしましたが、「おうごんきょ」になってしまうのです。拡張子とファイルの一部が消えてしまうのですが、なぜですか。

(神奈川県・松野純一くん・?才)

A GTに内蔵されたMSX－DOS2では、ファイルをつねにシフトJISのコードとしてあつかうため。

GTでは漢字のファイルをよく使うので、内蔵のDOS2ではファイル名をシフトJISコードとして扱っている。そのため半角ひらがな「う」がファイル名の最後にくると、その文字をシフトJISコードの第1バイト目と判断し、表示されない。

V D P

Q VDPのV9990とはどんなものですか。

(京都府京都市・上阪明さん・16才・高校1年生)

A いまのMSX2+のVDP(V9958)を異常にバージョンアップさせたもの。

アスキーとヤマハの共同開発で生まれたVDP(ビデオ・ディスプレイ・プロセッサ)の最新版のV9990は、非常に高性能である。画面のモード(色と解像度の組み合わせ)がレベルアップ、2画面を重ねて独立に全方向スクロール、スプライトは16ドット四方のものを125個同時表示、アメリカでは標準のIBM－PCのVGAという640ドット×480ドットという高画質の画面をもつ。しかもいままでと同様に、家庭用テレビでもOK。スーパーファミコンからDOS／Vまでを、1チップでサポートできるのはこのV9990ならでは。AVとコンピュータの融合を可能にする半導体のなかですごくレベルが高いわけ。世界は進んでいるのだ。

これがウワサのV9990！

⊙3センチ×3センチで厚さは3ミリ。端子数128本のすごいやつ

そ の 他

Q 僕はGTを買おうと思っています。ふつうのTVにつなぎたいと思っているのですが、何端子が必要で、付属以外のケーブルで必要なのは何か教えてください。

(新潟県西蒲原郡・長嶋圭さん・18才)

A ビデオ、S映像、RGBのいずれか。ビデオ用のケーブルは付属でついてくる。

S映像コードはRP－CVS10(1m)が1800円(税別)、RGBマルチケーブルはFS－VC3011A(3m)3000円(税別)。いずれも松下電器から。

Q GTを自分たちで作るとすれば、値段は高くなりますか。

(福岡県三井郡・小坪秀徳さん・?才)

A 当然高くつく。ちなみにざっと計算して材料だけで5～6万円。内蔵ソフトの値段はもちろん別。

ずいぶん無謀なことを考えたものだ。松下電器に問い合わせたところ、以上の金額だそう。もちろん作る時間も部品を買いに行く交通費も含まれていない。安いのを買ったほうが……。

Q GTのワープロで、学習機能がありますが、1度電源を切ると、さっき学習したことを忘れて初期状態に戻っています。もちろんバッテリーバックアップはしています。

(神奈川県・松野純一くん・?才)

A 電源に限らず、1度ワープロを抜けると学習された結果はキャンセルされるのがこのワープロの仕様なのだ。

ソニーはサポートしているのに、と嘆いている人もいるかも。でも、パナソニックのワープロのもって生まれた性格なのだ。ただし、つぎを出すときはちゃんとバックアップします、だって。それ以外はワープロとして必要なことは完備しているし、女性の声のガイドもほかにない。

お便り、つっこみ待ってます

A1GTに関することならどんなささいなことでもお答えします。質問、相談などは以下までお便りください。
〒105東京都港区新橋4－10－7徳間書店インターメディア　MSX・FAN編集部「GTフォーラム」係

すべての投稿のあて先

〒105東京都港区新橋4-10-7 TIM MSX・FAN編集部「○○」係

●すべての投稿は上記の住所で受けつけている。○○のところにはそれぞれのあて先を入れて、応募してほしい。また、封筒にも住所・氏名の記述もお忘れなく。
●盗作や二重投稿(他の出版社に同じ作品を送ること)は厳禁。
●なお、応募作品は一切返却できません。また、採用作品の版権は徳間書店インターメディアに帰属するものとします。
★しめ切り
とくにもうけていませんが、各コーナーとも月の前半に整理をしています。ですから、雑誌の発売日の約1か月まえにとどいたものが掲載の対象です。

投稿応募用紙

編集部の整理番号

投稿ジャンル	例：ファンダムの一般部門への応募は1―② □―○	1ファンダム(①1画面部門　②一般部門　③D部門) 2FM音楽館(①自作のオリジナル　②ゲームミュージック　③一般の楽曲) 3CG(①紙芝居部門　②イラスト部門) 4その他(　　)
作品名	[ファイル名　]	
氏名	フリガナ (　)歳 男・女	ペンネーム *「投稿ありがとう」掲載時は本名のみとします。
住所	〒□□□-□□　フリガナ 都道府県	
☎	―　―	投稿日　1992年　月　日

アンケート

①この作品を他の出版社の雑誌などに投稿されましたか？　はい[雑誌名　年　月頃]　いいえ

②(①ではいと答えた方のみ)その雑誌で採用されましたか？　はい・いいえ

③(全員の方に)この作品を作るときに参考にした他のものや記事はありますか？ある方はその雑誌名や作品名などを教えてください。

はい[雑誌名　年　月号　ページ]
[書籍名・CD名　]
[参考にした作品名・記事名　]

いいえ

④(FM音楽館に投稿の方のみ)作品の作曲者、歌手、演奏者がわかれば教えてください。
[作曲者　][歌手・演奏者　]

⑤(CGに投稿の方のみ)使用したツール名、ロードの方法、SCREEN番号を教えてください。
[ツール名　][SCREEN　]
[ロードの方法　]

作品コメント

●すべてにもれなく記入してください。複数の作品を投稿する人は応募用紙をコピーして1枚に1作品として使用してください。

9205

投稿応募要項

MSX・FANではひろくみなさんの投稿を受けつけている。ゲームなどのプログラムは「ファンダム」で。音楽は「FM音楽館」。エスプリのきいたデモを楽しむなら「AVフォーラム」。プログラムはできないけど、ゲームのアイデアはある、という人のためには「ゲーム制作講座」。そして、絵が好きな人にはCGを楽しむ「ほほ梅麿のCGコンテスト」。作品ができあがったら、下記の応募要項を熟読して編集部まで送ってきてほしい。力作を待っている!

ファンダム

ファンダムとは「アマチュアプログラマによる自作プログラムの発表の場」である。自作のプログラムなら、ゲーム、家計簿などの実用プログラム、見て楽しむデモ的作品、そのほか「プログラムでこんなこともできる」という驚きを与えるもの、などジャンルは問わない。

★募集部門と発表形式

募集部門は、従来のシステムを廃止し、新たに次の3部門を設ける。

ⓐ1画面部門

40字×24行以内でできたプログラム。旧システムからそのまま引き継いだ部門で、この制約のなかでどんなことができるかにチャレンジする精神を重視する。【発表形式】リストなどの本誌掲載を主体とし、企画によっては付録ディスクにあえて収録しないこともある。

ⓑ一般部門

1画面以外の、BASICリストの形で掲載可能で、かつ打ちこみ可能なプログラム。従来のN画面タイプ、10画面タイプ、FP部門のすべてを含む。プログラムの長さは問わないが、リストを多くの人に見てもらうことを前提にしたプログラミングを望む。【発表形式】リストなどの本誌掲載と付録ディスク収録。ただし、あまりにも長大な作品は、リスト掲載を省略することもありうる。

ⓒD部門

BASICリストの形では掲載不可能で、かつ付録ディスクに収録可能な作品(付録ディスクに収録可能ならすべてがOK)。【発表形式】4色ページでの紹介と付録ディスク収録。ただし、作品によって臨機応変に解説ページを設けて別企画となることもありうる。

ⓐ、ⓑ、ⓒのいずれも、規定(後述)の応募書類を添付したテープまたはディスクによる投稿に限る。

★応募書類の規定

①応募用紙(何枚でもコピー可)を使用し、必要事項を記入。1つのディスク(テープ)に複数の作品を入れて応募する場合は、作品1つに付き応募用紙1枚を添付すること(この場合、以下の書類も作品ごとに分ける)。

②作品の紹介、遊び方・使い方についてくわしくわかりやすく書いた別紙(形式、枚数は自由)を添付。

③プログラムの解説(変数、スプライト、パターン定義キャラクタ、行番号順の解説、マシン語解説など)を添付。

④作品の資料、解法(RPGなどは完全攻略マップ、SLGはデータ一覧、科学ものは参考理論・公式など)

★郵送にあたっての諸注意

・応募部門を封筒の表に赤で明記。さらに「フロッピーディスク(テープ)在中」「二ツ折厳禁」の文字も赤で記入。

・ディスク(テープ)は郵送途中で破損しないようにダンボールなどで包む

★採用

採用された作品の作者には、掲載誌および規定の謝礼(1万円~5万円)を進呈。ムックなどで再掲された場合も、掲載誌と規定の再掲謝礼を進呈。また、市販ソフト化の場合は、別途契約。

★2つの新しい賞(1992年4月号より)

●第1回ちえ熱賞(新人賞)

1992年4月号~6月号で、ファンダムに初登場した作者のなかから編集部協議により1人を選び、ちえ熱賞(奨励金3万円)を授与。作品よりも、作者自身の可能性を重視したい。発表は7月号の予定。

●第1回TIM賞(作品賞)

1992年4月号~9月号に掲載・収録される作品のなかから1つを選び、その作者にTIM賞(賞金5万円)を授与。選考形式の詳細は未定。発表は11月号の予定。

FM音楽館

FM音源を使ったプログラムを募集。なお、プログラムにはREM以外に小文字のアルファベットは使わないこと。

また、作品はすべてBASICのものにかぎる。ツールを使用した場合は変換してから投稿のこと。

作品の応募はテープ、またはディスクにセーブしたものにかぎる。

★応募書類の規定

①応募用紙を使用し、必要事項を記入。複数同時応募の場合は、作品ごとに応募用紙1枚(コピー)を使用すること。また、各作品ごとに作者自身のコメントをできれば別紙につけてほしい。

★郵送にあたっての諸注意

・「フロッピーディスク(テープ)在中」、「二ツ折厳禁」の文字を赤ペンで明記。

・郵送途中で破損してしまわないように、ダンボールなどで厳重にディスクやテープを包む。

★採用

規定の謝礼と掲載誌。

ほほ梅麿のCGコンテスト

絵を描くことが好きな人のためのCGコンテスト。部門は紙芝居とイラストの2つ。得意なほうに応募してほしい。どちらの部門も作品ごとにタイトルをつけ、紙芝居部門はストーリーを添付してほしい。

作品の応募は、オリジナルのプログラムでも、市販のグラフィックツールでも、本体に付属しているCGツールを使ったものでもかまわない。

●紙芝居部門

動画(アニメーション)や紙芝居の作品。

●イラスト部門

1枚ものの静止画作品。

★応募書類の規定

①応募用紙を使用し、必要事項を記入。複数同時応募の場合は、作品ごとに応募用紙1枚を使用すること。その際、応募用紙はコピーして使用。

★郵送にあたっての諸注意

・投稿するCG作品の部門を封筒の表に赤ペンで明記し、さらに「フロッピーディスク在中」、「二ツ折厳禁」、「使用したツール名」の文字を赤ペンで明記

・郵送途中で破損してしまわないように、ダンボールなどで厳重にディスクを包む。

★採用

各部門とも5つのランクと賞品が用意されている。作品はビッツーの5人の審査員により毎月評価され、みごと掲載となると、ランク別に規定の賞金と賞品を進呈する。

AVフォーラム

エスプリのきいた29字×29行以内(短いもの大歓迎/)のオリジナルプログラム。FM音源使用のもの可。

●規定部門

毎号塾長が出題。くわしくはAVフォーラム「お題」を参照されたし。

●自由部門

題材は自由。センスの見せどころ。

★規定

①住所・郵便番号・氏名・年令(学年)・電話番号

②タイトル

③プログラムを作成したときに参考にした本や雑誌などの名前や号数、出版社名

★郵送にあたっての諸注意

ハガキに手書きでの応募も可。ただし、29字詰めで行番号は赤で書くこと。また、あて先に応募部門を明記。

★採用

採用者全員には掲載誌を送付。称号制度をとっており、3回採用されるとMファンのテレカ、5回で希望のソフト(ただし定価で1万円以内)が授与される。また、毎月、光る1本に記念品をプレゼント。くわしくは29ページの下欄外「特典」を参照。

スーパー付録ディスク

ディスクに入れることができるものならなんでも大歓迎。

・『MSXView』で作った作品
・いろんなことが便利になるツール
・MIDI演奏用データ
・そのほか

上記のほかに、付録ディスクを情報交換の場として積極的に利用していきたいと思う。たとえば、過去に掲載したもののバージョンアップ版や、そのほかみんなの役にたちそうなものを待っている。

★応募書類の規定

①応募用紙を使用し、必要事項を記入。複数同時応募の場合は、作品ごとに応募用紙1枚を使用すること。その際、応募用紙はコピーして使用。また、ツールなどは使用方法を別紙にして添付。ゲームなどの場合は解法(RPGなどはマップや図解、データの一覧)などの資料も忘れずに。

★郵送にあたっての諸注意

・「フロッピーディスク在中」、「二ツ折厳禁」の文字を赤ペンで明記。

・郵送途中で破損してしまわないように、ダンボールなどで厳重にディスクを包む。

★採用

採用された作品の作者には、記念品と掲載誌を進呈。なお、記念品は採用作品の内容によって変える予定。

ゲーム制作講座

ゲームシナリオなら、ジャンル、形式を問わずなんでもかまわない。ただし、以下の規定にそって応募してほしい。

★応募書類の規定

①住所・郵便番号・氏名・年令(学年)・電話番号

②シナリオにはタイトル名、ジャンルはかならず明記のこと。

★採用

現在はとくに定めていないが、よい作品は市販の道もある。

●そのほかの投稿について

以上、説明してきた作品の募集以外に1行プログラムや、意見や質問なども募集しています。それぞれあてはまるコーナーあてに送ってください。

投稿ありがとう

1月期整理分（4月情報号採用対象者分より）

下に紹介しているのは、本誌に送られてきた投稿応募者の方の一覧です。今回は4月情報号のために1月で整理した分となります。複数投稿の場合は「他②(他に2作品の投稿あり)」とし、実際の掲載者は赤字にしてあります。また、整理日とあるのは実際に選考のためにしめた日です。

ファンダム

●北海道
愛のカーリング　他①／菊地友則
SHIFT-SHIFTER／馬渕裕之
ダービー／藤原幸広
大予言～戦慄の啓示～／山本尚弘
●青森県
Mysterious fellows　他①／村林恒
●宮城県
IN THE SKY／菅原直樹
●茨城県
激突!!　VS BATTLE／浅居新吾
エピキュリアン／酒出智之
●栃木県
快感！／沼尾弘志
SPUR　他①／小曽根正男
GOLOC／湯浅剛
●群馬県
人の心を読む機械／坂本伸幸
●埼玉県
T-MAN　他①／鈴木嘉春
BARI・BARI／沢田広正
●千葉県
Plain Runner　他①／蒔田茂幸
COLOR BLOCK／明石学
MIRACLE SPIKE／天野幸芳
矢印ゲーム／木場勇一郎
●東京都
UP DOWN Scroll　他①／岸間航
ETRO II　他①／藤田毅
相性占い　他①／八田寛
我ら日野中卒業生同窓会野球編／藤永俊輔
●神奈川県
おみくじ／谷地田志郎
AVOID／前山和範
LAST SPACE BATTLE／佐藤直樹
SHOT 9！／山口武志
HORIZON／大川原宏志
盗人養成学校～逃亡学科～　他①／吉田泰之
●長野県
ファンタシア／伊藤寿樹
アシカの修業4～玉乗りキャッチング～／木内靖
●新潟県
JYAUDAU／林英志
●富山県
K-1／四杉誠一
MESOPOTAMIA／成川友仁
●石川県
忍者への道　他③／俵広明
NEHONOJIA／村本勝俊
●福井県
たあざん　他①／北川航
●岐阜県
CONVEY-IT　他②／塚原修
Defend town　他①／中島聡
海上vs海中　他①／柴田義雄
●静岡県
みかんがり／鈴木進吾
S・N-Soccer　他①／稲木雅人
●愛知県
ケロッガー／清水寿彦
●三重県
ボールだ！　アッオー／樋口義剛
二人のBALROG／北川由隆
●京都府
スレラ～ブラインドタッチャー倍増計画～／倉田謙二
●大阪府
しんかんせんスナイパー　他②／桑野和之
CHR$(25)／竹内陽一
COLOR／多田幸洋
JUMPINGたろうくん／中江俊博
よけりんちょだ！／益山知也
デバイス／福田陽介
●兵庫県
イチ・ヨン・ヨン・ゼロCOPY／清瀬基
Disappearance／竹谷英泰
PEGUINGS　他①／将積健士
LIFE GUARD／勝田憲弘
Fm sound editor／長谷川誠
●岡山県
SALASIS ver 1～3　他①／佐藤宏行
●広島県
寸止め／湊和久
クリスタル　サイクル／藤内勝也
競馬／出口智秀
●山口県
探検家の最後　他①／中田道則
●高知県
DALUUMA／山本哲
●福岡県
多色刷りエディタ／合原真一
●長崎県
TEXAS KID／本田紀世志
「GAME」／大庭春二
●熊本県
GOMITORI　他①／宮崎翔
●大分県
UP&DOWN　他①／野島智司
TOITOI／八坂哲彦
(整理日 1月10日)

AVフォーラム

●北海道
芸術は爆発だ！／高橋茂幸
波／佐藤壮平
水溜／横山壱星
●岩手県
鶴　他①／中崎孝司
暗闇の中の目／石倉寿秋
●宮城県
日本　他①／高橋令
闇夜のカラス／小野寺健一
●山形県
あられ　他②／岩波弘
●福島県
未来への願い／渡辺正臣
●茨城県
擬似スロット／渡辺敦
●栃木県
ねがい　他①／神谷和彦
●埼玉県
野球部の友人のうしろ頭　他④／野村周平
とんぼがえり　他①／原田敏峰
●千葉県
SILMEおちる　他①／蒔田茂幸
間一髪／和田計介
●東京都
ナイトライダー／藤山瑞樹
水滴／宮元展義
秀才S　他①／古川健太郎
●神奈川県
缶詰試験／花岡朋和
赤とんぼ／古川大介
ばざぁるざる／徳光聡
●長野県
Oh! TERA／佐藤芳孝
トイレ／小野健一
●新潟県
金の屏風／藤井正史
●石川県
モアイ／浦川貴博
●岐阜県
デッパの友　他①／土屋和之
ええええっ!?　他②／長瀬孝司
●静岡県
星空の下で　他③／鈴木雅博
蜘蛛の糸　他⑥／高橋英昭
●三重県
射撃　他①／加藤裕
ボール／氏名未記入
●大阪府
コピーはmita　他⑥／宮崎亮
ありじごく!?／竹内陽一
ストロー　他①／冨士田智久
●兵庫県
ぺろぺろきゃんでぇ／石飛雅啓(他2名)
キャンペーン　他②／林真千子
歯石を防ごう／石田敦英
目玉おやじのまばたき／長谷川誠
拡大　他②／林直寛
●奈良県
スロットみたいなげえむ／千葉まさのり
優駿／宮部滋樹
●和歌山県
さかさ富士　他⑤／楠本晶博
地雷　他⑦／中西英之
●岡山県
トンネルぬける／佐藤宏行
moonlight／福嶋哲也
●福岡県
くびちょんぱ　他③／鶴我洋文
サブリミナルプログラム／渡辺聡史
●大分県
神様　他②／野島智司
(整理日 1月10日)

FM音楽館

●北海道
民族国家の理想と崩壊～ロシアへ行こう～　他②／柴田望
Fighting～Storm！　他①／深町工
●青森県
トライゴン「Strudy Wings」　他③／後村寿明
北風小僧の寒太郎　他⑥／安田雄也
イースIII「バレスタイン城」　他①／小軽米一哉
CANON　他⑦／鎌田正志
●岩手県
日曜日と月曜日　他③／小林尚
●宮城県
ソーサリアン「囚われた魔法使い・地下要塞」/佐々木啓介
THEME OF SNATCHER　他②／後藤道彦
●山形県
USE　他②／佐藤祐一
●福島県
ラリーX　他④／阿部哲広
●栃木県
故郷へ……／渡辺浩行
●群馬県
私が柄沢です　他①／柄沢和明
●埼玉県
DEMONSTRATION　他①／岩本圭介
●千葉県
イースII「May I help you?」　他①／高田麻也
AFTER THE FIRE／両角泰寛
●東京都
Ah～A　他⑧／柳橋清隆
グラディウスIII「Sand Storm」／吉田良介
レイドック2　ステージ3のボスのBGM　他①／藤田毅
HOUSE?～namnamco～／本橋彼方
森の風景／板垣直哉
ドラゴンクエスト「ロトのテーマ」　他①／田中宏和
100%マメスナック「ジャック」　他①／藤山瑞樹
●神奈川県
イースIII「Be careful」／指田博史
Let's go to the carnival／泉田武史
ソーサリアン「オープニング」　他③／古瀬晋一
ゴッドスレイヤー「山のテーマ」　他②／森谷友己
グラディウスIII「Sand Storm」／保坂好宣
●山梨県
三国志II「蜀のテーマ」／厚芝将貴
●長野県
コンドルは飛んでいく　他②／湯沢稔
●新潟県
浜辺の歌　他②／木村健太郎
●富山県
ソーサリアン「消えた王様の杖・生還」　他①／井上清一
●福井県
ドラゴンクエストII「王城」　他⑤／谷口洋一
●静岡県
BGM of SNAKEMANSHOW／蝦名広一
イース「オープニング」　他⑩／鈴木暁
砂山＃2　他②／渥美健
YESTERDAY／阿部巧
●愛知県
ドラゴンクエストIV「インテルメッツオ」／伊藤辰
コボルド達の晩餐会／武田拓自
●三重県
イースIII「Be careful」　他②／下地信宏
●京都府
イースIII「バレスタイン城」　他④／中川一彦
●大阪府
イース「FEENA」　他①／鳴尾篤彦
MEMORIES　他③／中柴秀至
うれしいなっ！　他①／射場博之
ソーサリアン「エンディング1」／宮川悦昌
ソーサリアン「オープニング」／栗瀬誠
Two World　他③／福井英晃
●兵庫県
木星　他②／谷口文宏
ソーサリアン「消えた王様の杖・生還」　他①／藤本雅清
ウシャス　ステージ1　他①／柴田孝一
パロディウスだ！「ピエロの涙も三度まで」／倉口晶載
迷宮／長谷川誠
●奈良県
イー・アル・カンフー　他⑧／野尻武史
●愛媛県
SHI-1　他②／坂本栄司
●高知県
飛空旅行　他②／岡林大
●大分県
Freedom River／川野祐司
(整理日 1月10日)

ほぼ梅麿のCGコンテスト

☆イラスト部門
●北海道
レッドドラゴン　他①／瀬戸朋広
AIR～ANGEL IMAGE RECORD～／吉川寿
メリークリスマス／田中知明
●青森県
守るために……　他⑥／高木昌行
●秋田県
散歩／鈴木隆行
●福島県
でぶっちょの旅　他②／稲川千鶴
二人の旅　他①／柳井健二
無題／馬上五十鈴
●茨城県
Super Man!?　他①／千葉邦治
一服／進藤貴志
●群馬県
あかね　他③／山下佳之
●埼玉県
F-1スピリット　他①／川上勉
●千葉県
水の惑星(Water Planets)／佐田匠
GOEMON／松川晋吾
タイトル無し／今岡幸雄
「上等じゃん。やったろーじゃねーか」／石井大輔
只今行水中。「見ないでよ！」／丸野史貴
●東京都
winter／林奈都子
都市と森　他②／高橋正人
Diable(悪魔)ただし角は無し。／金山雅弘
Wake up！／山本太一
シロキンカチョウ／松岡浩二
さけび／富岡俊介
BOYISH GIRL　他②／佐藤勝範
インターミッション2／迫田秀和
飛行船　他③／加藤隆徳
お絵描き／板垣直哉
●神奈川県
RYU／古川理恵
「寡黙な父上」／指田博史
猫目の見る風景／渋谷百合
休息　他②／山中武
「どうしたの?」／森克之
うさぎの人　他②／関辰昭
●山梨県
GIRL〔2'30"〕　他②／中林雅人
●長野県
Tel:117(わぁ、ゆーじさん。今度遊ぼーね！)　他②／小林敬一
Le esprit／長嶋陽一
うちゅうたまご／小林淳
憂鬱なサンタ／渡辺誠治
くすっ／馬籠隆史
●新潟県
「KIRIKA」／佐藤豪
仲良し／小田祐輔
ゆめの中／斉藤桂広
●岐阜県
魚、手ガ有ル。花、顔ガ有ル。／中原智
じゅうじ／門辰昭
●静岡県
General Sight　他②／渡辺茂樹
Save the Earth／山本卓司
SWORD！／杉山直樹
●愛知県
無題／伊藤正敏
ゆめ／浅井佑美
宴／向井祐介
ファンタジー／佐藤一秀
今日から20才だ／荻野尚規
思い出の場所／伊藤裕治
雪だるまのさびしさ　他⑤／太田広和
●京都府
日暮れの二人／神原正
卒業　他①／高見彰
戦場の傷跡／三浦一誠
Rebellion　シナリオ1砂漠の塔／瀧川正樹
●大阪府
PRINTER PRINTER／福井周一
反逆の人形／須田訓郎
森本●志君・愛のポーズ　他⑤／千塚佳
FRYING DORAGON　他①／藤田幸弘
吐息／関末知
●兵庫県
犬の散歩／青木幸則
コロ:ン　他⑥／菅原武典
夕焼けのAnne／山田敬子
●鳥取県
走れ正直者　他①／猪口亮
FUYU　他①／伊藤千春
●岡山県
おもひで／岡本順
ひざし／近藤義男
●広島県
リッチマン／馬場経二
●山口県
ANGEL BEAT／村上浩樹
お空の神様／石光敏現
ドリーム／石田幸宏
華麗なる夜　他①／野村真一
●愛媛県
夜景の二人／中田幸栄
SLASH！／渡辺亮
いくぞ!!／越智大作
●高知県
フラワーフラワー／岡林大
●福岡県
おじょーさん！　こっちむいて♪梶原貴利
ドラゴンのディナー　他④／瓜生誠
西田ひかる／牛島秀範
何者!?／村上周太
春風／立岩英直
●佐賀県
さあ、もうすぐマカトニの街だ!!／中村勇夫
●大分県
そらとうみ／野島智司
●宮崎県
よくあるRPG／宇田津良
☆紙芝居部門
●北海道
1992　申年／吉川寿
●青森県
冒険者達のその日～トランプ～／高木昌行
●東京都
こねこといわし／鈴木裕之
●神奈川県
ある電信柱(から見た)1日／黒川研
羽化／岡野健介
●長野県
さぁく　ぐぁぜるの塔　オープニングデモ前編／川田剛生
●石川県
足音／牛木隆文
●愛知県
待ちぼうけ／浅井佑美
●愛媛県
A.D.1992～地球防衛軍出動～　越智大作
●高知県
ブタの親子　他③／岡林大
●佐賀県
はしるっ　他①／渡辺英樹
(整理日 1月16日)

ゲーム制作講座

●青森県
戦国大相撲／村木恒
●群馬県
闘いの旅／柄沢和明
●埼玉県
バランス3／樋口哲矢
●千葉県
走れ！　掃除機者／仁村義信
●兵庫県
てるてるファンタジーワールド／石井順治
●愛媛県
Family Make／田中博樹
●宮崎県
反政府工作員／太田宗宏
●ドイツ(ハンブルグ)
八代将軍吉宗の改革／庄司智秋
(整理日 1月20日)

スーパー付録ディスク

遅くなりましたが、今月からこのコーナーに登場します。
☆バックストーリー原案
●北海道
バックストーリー原案(1992・1月号)／高松由美子
●青森県
バックストーリー原案／五戸康一
●栃木県
バックストーリー原案／竹川視野
●群馬県
バックストーリー原案／芝雅紀
●埼玉県
バックストーリー原案／田中美耶
●東京都
バックストーリー原案(1992・2月号)／山田治
●愛知県
バックストーリー原案(1991・12月号)／加藤清太
●岐阜県
バックストーリー原案／児玉昇司
●岡山県
バックストーリー原案(1992・3月号)/柿沼美奈
☆MIDI演奏データ
●北海道
Burning Force　他④／飯田康弘
●神奈川県
無題(オリジナル)／御子柴健悟
It's Magic／伊藤充浩
●岐阜県
FINAL TAKE OFF／柴田耕作
☆十字軍役立ちデータ
●神奈川県
『ソーサリアン』魔法ツール／前山和範
●山口県
「スーパー大戦略」オリジナル・マップデータ／伊藤彰司
☆「CARDです」オリジナル・カードデータ
●長野県
ありがちファンタジーカード／川田剛生
●静岡県
作品名なし／工藤敦也
☆MSXView
●三重県
世界地図1992／界下年応
☆オリジナル・プログラム
●北海道
東京湾・水面下×××メートル(環境ソフト)／飯田康弘
●青森県
付録ディスク用・漢字表示システム／東大亮
●栃木県
付録ディスクバックアップ用／竹川視野
●茨城県
MUSIC SELECTER／平田誠
●石川県
MSX-Midi←Mml変換ツールVer0.91／中村佳央
●奈良県
ファンクションキーにファイル名を登録用／坪田大介
(整理日 2月26日)

以上481作品

あなたの視力はよみがえる！
＊日本人にあったトレーニングで
視力0.1前後から0.8の方まで回復可能！
＊自宅でできて1日わずか15分のトレーニングは、誰にでも簡単！
日本人15000人のデータから生まれた
驚異の
視力回復
トレーニングシステム
「近視だから…」とあきらめるのは早すぎる
「子供の頃は遠くの物もバッチリ見えてたのに、今は全然見えなくなってしまった。近視だから仕方ないか。」とあきらめている人は多いはず。もちろんこのままほおっておけば、悪くはなっても良くなることは、ほとんどありませんね。それは、近視になりやすい目の使い方をしているからなのです。視力回復トレーニング・システムで、正しい目の使い方をマスターすれば、視力0.1前後から0.8の方まで、十分回復するチャンスがあるのです。
メガネ・コンタクトにサヨナラしよう！
本講座は日本人15,000人のデータをもとに、近視になりやすい性格、習慣、眼筋（目の回りの筋肉）の運動不足、食生活などの原因を調査し、それぞれの原因を取り除く、科学的なトレーニング・システムを開発！このシステムなら、自宅でできて1日わずか15分のトレーニングですから、どなたにも無理なく簡単にできます。もちろん薬や器具は一切使いませんので安心！
メガネやコンタクトにサヨナラしたいあなた。これ以上視力を下げたくないあなたにはピッタリのシステムです。あなたが視力回復を目指すチャンスは今！さあ、今すぐ視力回復にチャレンジしよう！
（視力回復トレーニング・システムは目の病気、白内障・緑内障などには効果がありませんので、医師にご相談ください）
左のハガキを、今すぐポストへ!!
視力回復の詳しい案内資料を
無料でプレゼント
▶今なら、視力回復トレーニング・システムの詳しい案内資料を無料でプレゼント!!左のハガキを今すぐポストへ!!
▶お急ぎの方はお電話で!! 03(3317)2811(受付) 朝7時〜夜9時・年中無休
能力科学センター 〒166 東京都杉並区高円寺南1−33−3

想い叶う。

ILLUSTRATION by YUKIO KITTA. CHARACTER DESIGN by 百鬼丸.

サイバーパンク・超伝奇RPG

ILLUSION CITY 幻影都市

新発売

●PC98VM, UVシリーズ EPSON PCシリーズ PC88VA対応 MIDI対応

●MSX turbo R 専用 FS-A1ST/FS-A1GT

MSX-MIDI対応

各¥9,800(税別)

■8等身キャラクタ採用
■キャラクタ演出革命
■VRシステムVer. 2.5搭載
■MIDI対応
■ジョイパッド&マウスオペレーション可能

株式会社ポリスター DATAM レーベル

[幻影都市]CD全曲集
4月25日新発売!
価格2,400円(税込)
PSCX1043

◆NIFTY-Serve体験版ソフトウエアステーションに「幻影都市98版デモ」が登録されています。

Xak [サーク] SERIES.

Xak
●PC-98 ●PC-88SR
●MSX2,2+, ●X68000
¥8,800(税別) 好評発売中

Xak II
●PC-98/88VA ●PC-88SR
●MSX2,2+, turbo R
¥8,800(税別) 好評発売中
●FM TOWNS
¥9,800(税別) 好評発売中

FRAY 98シリーズ新発売!
●PC-98/88VA ●MSX2,2+,
●MSX turbo専用
¥7,800(税別) 好評発売中

~Xak Precious Package~ The Tower of Gazzel —ガゼルの塔—

Xak The Tower of Gazzel
●PC-98/88VA ●PC-88SR
●MSX2,2+, turbo R
¥7,800(税別) 好評発売中

すきな

PHOTO by KATSUHIKO TOKUNAGA.

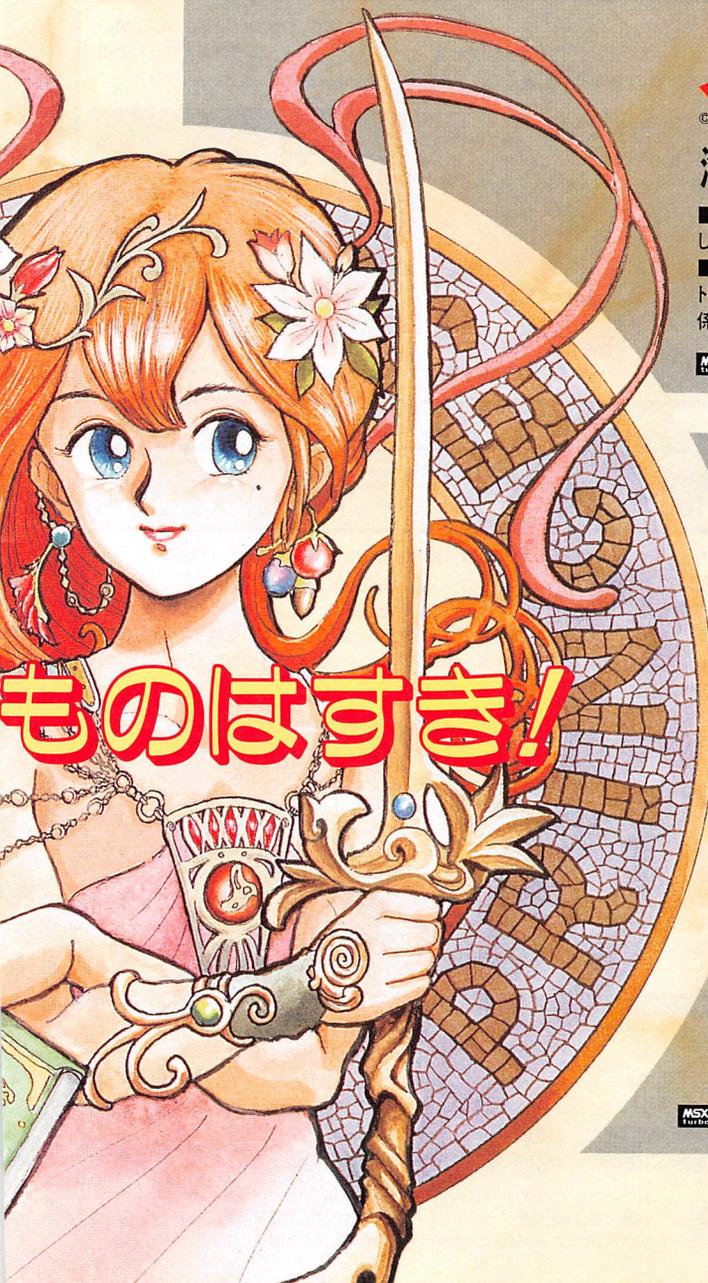
シミュレーションゲーム

CAMPAIGN VERSION 大戦略II

5月発売

湾岸戦争で登場した超最新ハイテク兵器が続々登場！

■空母、ヘリ空母、駆逐艦、輸送艦の4艦船が新登場■新たに射程のある武器を装備した間接攻撃兵器登場■地形には港を追加■ほぼ全ての航空機が武器交換可能■熟練レベルが高い部隊から有利な先制攻撃制のイニシアティブ制を導入■新ユニットの登場により各国の生産タイプをよりリアルに更新■ゲーム開始前に3カ国で同盟関係の設定可能

MSX turbo R　MSX2　MSX2+　3.5"2DD (要VRAM128K)　MSX MUSIC 対応FM音源　S-RAM対応　要漢字ROM　¥8,800（税別）

ものはすき！

シミュレーションゲーム

プリンセスメーカー

あなた色に染まります。

あなたには、あなたの娘が幸せな一生を過ごせるように、充分な教育を施し、りっぱな女性に育て上げる義務があります。豊かな未来、そして夢の実現。史上初の「キャラクター育成シミュレーションゲーム」ここに誕生！ 女の子の声には、ジャンプ放送局等でお馴じみの横山智佐を起用。

5月発売

MSX turbo R　MSX2　MSX2+　3.5"2DD (要VRAM128K)　MSX MUSIC 対応FM音源　S-RAM対応　要漢字ROM　¥14,800（税別）

マイクロキャビン®

株式会社マイクロキャビン
〒510 三重県四日市市安島2-9-12 TEL.0593(51)6482
最新ソフト インフォメーションダイヤル／☎0593(53)3611

情報おもちゃ箱

FFB
ファン ファン ボックス

若葉の季節というのは新しいクラスにも慣れてきて、遠くの席にすわっている彼女が気になり始める頃ではないか。そんな彼女の気をひくアイテムをならべてみた。でも、自分がほしかったりして⁉

BOOK 『ふしぎの海のナディア絵コンテ全集』全8巻

「ふしぎの海のナディア」の絵コンテ集がついに発売になる。それも全8巻というボリュームである。大きさもB5サイズとでかめだし、ページ数も平均600というのだから驚きだ。

ところがこの本は本屋さんでは手に入らない。ガイナックスへ通信販売をもうしこむしか方法はないのである。すこしめんどうかもね。でも、そのぶんいいこともある。なんと4月末日までに全巻セット予約するとでかい特典が。LD全集「ふしぎの海のナディア・パーフェクトコレクション」に収録された「おまけアニメ」の絵コンテ集を第9巻として、しかも庵野先生サイン入りでプレゼントされる。ファンならよだれものだね。入手方法はガイナックスの通信販売係へ直接電話を。☎0422-22-1980(月〜金・12時〜19時)。価格は各3600円(税込・送料別)。

←見よ、このぶ厚さ。ぜ〜んぶナディアのあの顔、この顔、その顔……。どんな人もとりこになること間違いナシ

OVA CD THE MUSIC OF「三毛猫ホームズ」

ビデオが発売になるまえに、そのサウンドトラックが発売になった。タイトルは「三毛猫ホームズの幽霊城主」。赤川次郎の小説であまりにも有名だね。すでにシリーズは21冊も出ている。発売はポニーキャニオンのプラメージュレーベルからで、12曲入り2800円(税込)。作・編曲は羽田健太郎氏。生楽器の演奏で、聴いているだけで視線が猫の目の高さまで下がり、恐ろしく広い幽霊城を歩いている気になる。もちろん猫らしい、フルートがコロコロ走るコミカルな音楽もある。正統派のドラマのBGMらしさも、なかなか気持ちいい。

なお、エンディングは平松愛理氏作詞・曲・歌の「あなたに出逢えてよかった」も収録。ラテンぽいアレンジの軽いノリが、ホームズと登場人物たちの不思議な人間関係(?)にピッタリ。

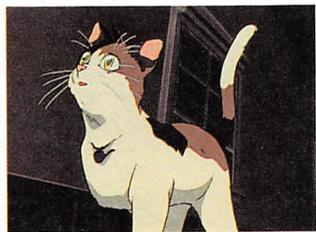
←鏡に映った姿が目印のCDは発売中

↑ビデオの一場面から。アスク講談社から7月21日発売予定。まだちょっと先だね

IMAGE CD グラン・ローヴァ物語

ファンタジーの世界を舞台にした、紫堂恭子氏のコミック「グラン・ローヴァ物語」のイメージ・アルバムが発売された。賢者を装ってサギをはたらいた青年と、最高位の賢者のグラン・ローヴァの旅のエピソードをつづったお話。1991年1月号のGMのコーナーで、「ダークシール」のイメージ曲の作詩・曲・歌を担当したことで紹介した葛生千夏氏も参加。せつなくおとなっぽい曲が多い。ポニーキャニオンのプラメージュレーベルから2800円(税込)で発売中。

↑40ページのカラーブックレットがつく。ショートストーリーも載ってるよ

↑繊細な少女漫画らしいジャケットのCD

CINEMA バーチャル・ウォーズ

たまには、映画の紹介もしよう。内容は、バーチャル・リアリティのシステムを使って、チンパンジーの攻撃能力を最大限にあげようとする研究を、もっと人のためになるように方向を変えたい、という主人公。でも、気持ちとは逆に不幸な出来事を招いてしまうお話。やっぱりコンピュータは悪者なのかな。松竹洋画系で4月下旬から公開予定。

←ちえ遅れの友人のためにバーチャル・リアリティのシステムを利用。始めのうちは成功したのに……!

プレゼント係より

4月号発表ぶんまでのまだ発売になっていない「エアホッケー」「シューティングコレクション」をのぞく「さあ応募しなさい」「アンケートプレゼント」の発送は終了しました。何かご不明な点がありましたら、住所・氏名・電話番号を明記のうえ、何月号の何ページの何の件かを書きそえて、ハガキでプレゼント係までご連絡ください。なお、テレカは現在制作中です。届いてない方、もうすこしお待ちください。また、通常の発送は掲載号が発売された約1か月後です。

アンケートハガキより

●喜ぶのび太／ジャイアンにけんかで負けるのび太。しかし、よく見ていると、のび太はうれしいときドラえもんをラクラクと持ち上げたりするのだ。ドラえもんは129.3キログラム。もうちょっとがんばれば、ジャイアンに勝てる日も近いぞ！　ドラえもんばかりに頼るな。(東京・間島純一)⇨火事場ののび太ぢからというヤツだな。ところでカネヨンのCMで出てくる大山のぶ代の手のアップはほとんどドラえもんだ。とうとうのりうつったと見た。(バ)

おはなしこんにちわっ

●付録ディスクの「あてましょQ」なんかやめておはこんを入れたほうがいいのに。（東京・小出耕太郎）

ふだんはいろいろ親切だが、付録ディスクにおはこんがないとわかったとき、周囲の人々の心がわかったぞ。

●3月号に載った山岸ですが、名前まちがえられました。2度目です(90年7月号86ページ)。名前をまちがえられるって本当に嫌なことなんですよね。やめてください。（長野・山岸利忠）

わたしが「利宏」と思っていた名前は、どうやら「利忠」だったようだが、本人の直筆は皆の意見求む。

●今頃コンスタンチン一家は日本に金をおいていったことを後悔しているはずだ。（千葉・真実一郎）

また火の海に飛びこめばハッピーな日本観光ができるかもしれない。こんなこと書くから友だちなくすのだ。

●受験戦争でイライラしている中学3年生がストレス解消に壁にパンチして小指を骨折したらしい。（大阪・よしむソフト）

それで高校も落ちていたらダブルパンチというやつだ。しまった、某局の大喜利のような話の展開だ。若竹万才。

●てやんでえ！ 女子供に何がわかるっ!! けっ!! 最近の私の独り言です。（鳥取・山中善清）

16歳の山中だ。この青二才めが。

●なぜ毎月のってる4コママンガのうちの1つは昆虫ネタなんですか？ なかでもゴキブリが多いのでは。ノミヤマさんは昆虫に何か忘れられないことでもあるんですか？（兵庫・プリンちゃん）

どーでもいーけど、このペンネームなんかイヤだぞ。そんなわけでノミヤマさん元気ですか。次号でお返事いただこうではないか。

●meが小学生のころ、給食シチューの中に黒い物体があった。先生にいうと「小いもや、それは」といった。シチューに小いも？ 小いもには足があるのだろうか。（大阪・上田ゲン）

何だかエスプリの効いた文体と感じるのはわたしだけか。素人じゃないな、売りだ。ところでわたしはナビスコ「チップス・ア・ホイ」を食べていて、ポロッと落ちたチップチョコをひろって口に入れたらハエの死体だったぞ。10歳くらいのときなので味は忘れたが、さすがわたしだ。

●街中に止まっていた車の後ろに"この実物大車両模型！ 文字が読めるまで近づくな！"というステッカーが貼ってあった。車間距離をとらずに近づいてくる車への警告だろうが、なかなかすごい。（東京・FARAOUT）

●3月号の有賀MCC会長は清水ミチコに似ている。（千葉・再び真実一郎）

今月は絶好調の真実一郎だ。菅原なきあと立派なおはこん常連として育ててやろうではないか。そうすると廃刊までテレカはもらえないが。すまなかったぞ菅原。

●東海道新幹線の車両の先端とルーシャオの顔は似ている。（宮城・ロードモナーク移植希望）

最近わたしが王選手に似ているというのを自分で発見したぞ。

●鼻にけしごむを入れたバボさん、ぼくなんか授業中に耳にけしごむを入れて、授業が丸つぶれになりましたよ。（熊本・今村友治）

体内に異物を入れたネタといえば奈良の三冠王。鼻にマカロニを入れて取れなくなったそうだが、おっ、これを書いてしまったらヤツの出番がなくなったじゃあないか。せっかく新ネタだったのに悪いことをしたな。

●バボさんの正体は小川知子だと思う。（神奈川・クリープの入ったレモンティー）

そういえば最近おとなしいじゃないか。橋田寿賀子&石井ふく子ドラマの三姉妹の次女などで登場するのを願う。

●私がいま作っているタイムマシンはまもなく完成するが、あとはテレカが必要だ。完成したら1つやるからテレカくれ。（兵庫・ルぴゃん）

関西人はこれだから好きだ。では。

ムーミソ三部作

➡火星フェノボス町Q－888－2／16－19・"3年4組ルーム長"松川哲朗⇩ムーミソは「かわうそくん」に性格が似ている。3作を一挙に掲載するとムーミソの怨念が伝わってくるぞ。「むーみそ」というネーミングも脳味噌のようで愛らしいので、クソ長いペンネームは大目に見てやろう（ノ）

ふつうのイラスト

⬅東京・"初投稿で〜〜す♡"日向玲奈⇨かたくなにイジョーな作品を掲載し続けてきた担当編集者もバクハツ的なプリメ人気の前についに読者に迎合したか？（ノ）

おもしろい話はおはこんへ

【募集内容】「おはこん」ではつねに次のような投稿を待っています。しめ切りなし。①街で、学校で、会社で、自宅で、テレビのなかで……偶然見つけた「おもしろいこと」。国籍・性別・ジャンルを問わず。⇩「バボ」係まで。②美しい絵から、気絶するほど難解なコママンガまで、胸を打ち頭を破裂させるハガキアート。⇩「ノミヤマ」係まで。③新作、古典を問わず、イラストによる各種遊び技講座⇩「イラスト講座」係まで。④不思議な悩みは⇩「バボの人生相談」係まで。【特典】①④はとくに功績のあったハガキに、②③は採用者全員にMファン特製テレカをさしあげます。※あて先は〒105東京都港区新橋4－10－7T－M「MSX・FAN編集部・おはこん」係まで。

テ　アンケートハガキより

●ねことカニ／3月号の山村謙作さん、山口県の正しいじゃんは、けんもってすっちゃんポイ・あいこでアメリカ、ヨーロッパ・パリは名高い大都会・インドの国はまっくろけ・ケツの穴もまっくろけ、以上です。関係ないが、祖父が作詩・作曲したぼくのための子守唄は♪ね、ね、ねーこのケーツにカーニが入りこんだ〜痛かろ、かいかろ、出してやろ〜……ぼくはそれで気持ちよく寝ていた。（山口・ME-CHA）⇨ほんとうに痛そうだ。（バ）

GM&V

ゲーム・ミュージック・アンド・ビデオ

木々を抜ける南風が新緑の香りをとどけ、ついでに花粉まで届けてくれる今日この頃。いかがお過ごしだろうか。鮮やかな新緑や花粉は目にしみるが、今月のGMは心にしみるのだ。評：高田陽

4/22 沈黙の艦隊～THE SILENCE SERVICE～

メーカー	キングレコード
媒体	CD
品番	KICA-1104
価格	3000円(税込)
備考	

超人気コミックからＳＬＧ化された話題作『沈黙の艦隊』をアルバム化。ＰＣ98を音源としたオリジナル・サウンド28曲と、シンセサイザ・アレンジ2曲を収録した。……と、ここまで読んだだけでは普通のゲームの普通のGM集という感じだが、実はちょっとだけ違う。それはオリジナル・サウンドの内、ゲーム用に書き下ろされた曲は収録28曲中12曲にとどまっているということ。では、あとの16曲はというと、すべてモーツァルトの楽曲なのだ。これは登場人物の海江田艦長が好んで聴く曲ばかり。どれもよくオーケストラ演奏を耳にする曲だが、さすがにこのPC98の演奏にはうなってしまった。オーケストラと比べるつもりはないが、音使いが単調すぎて音源の貧弱さがよけいに目立ってしまっている。しかし、アレンジには聴くところがあった。

4/22 パーフェクトコレクション・ブランディッシュ

メーカー	キングレコード
媒体	CD
品番	KICA-1102
価格	3000円(税込)
備考	

パソコン版RPGの大家、日本ファルコムが放ったリアルタイム・アクションRPG『ブランディッシュ』のアルバムがいよいよリリースされる。試聴テープを走らせると、いきなり重厚なオーケストラ曲が部屋中に鳴り響く。「おっ、これはほめちぎりの予感……」などと思いつつ耳を傾けていると、今度はスペシャル・アレンジに移行。オーケストレーションが１曲なのは残念だったが、全曲カバーのスペシャル・アレンジ(24曲)にもはじける魅力があった。さらに続くJ.D.K.BANDの2曲のアレンジは、メタリックな音を下に敷きながらも少しフュージョンに寄った、彼らにしては珍しいサウンドとなっている。とにかくアレンジが豊富。全体的に見てもまとまりがよく、「パーフェクト」の名にふさわしい守備範囲の広い構成で文句なしの１枚といえる。

4/22 HUMAN SUPER F²

メーカー	東芝EMI
媒体	CD
品番	TOCT-6458
価格	2500円(税込)
備考	

『スーパーフォーメーションサッカー』と『スーパーファイヤープロレスリング』という、ヒューマンのほこるスーパーファミコン版スポーツ・ゲームのカップリング・アルバムが発売される。オリジナル完全収録＋４人のアレンジャーによるアレンジ６曲(立体音響システムーローランドRSS使用)を収録。フュージョンが主流のGMのなかで、ここまでロックしたサウンドは貴重だ。そして、このアルバムにおいてヒューマン・サウンドチームH.E.L.P.(HUMAN Entertainment Loud Project)がデビューを果たすというのは大きなニュース。数々の名曲を送り出してきたヒューマン・サウンドチームだけに、今後の活躍に大きな期待がかかる。いずれは、バンドとしてライブを披露してくれるものとして見守りたい。

4/22 パーフェクトセレクション・ドラキュラ・ニュークラシック

メーカー	キングレコード
媒体	CD
品番	KICA-1103
価格	3000円(税込)
備考	

どんなアレンジでも見事にハマってしまう『ドラキュラ』の曲を、今度はオーケストラ風に味付けしてリリース。演奏は、もうすっかりファンに信頼されたレコーディング・ユニットNazo²プロジェクトと、コナミ・シンフォニック・アンサンブルの面々。生楽器のみの小編成からシンセサイザのオーケストラをからめたものまで、さまざまなバリエーションが用意されている。なかには、「えっ、これがオーケストラ!?」なんて曲もあって意表をつかれる。シンセ中心に仕上げられていたり、生楽器中心に仕上げられていたりで、一口にオーケストラ・アレンジといっても１曲１曲かなり違うのだ。とはいうものの、奥行きのあるアコースティックで温かなサウンドがほとんどなので、シンセによるクラシカル・アレンジに偏見をもつ人も、ぜひ聴いてみてほしい。

4/22 LUNAR～THE SILVER STAR～

メーカー	東芝EMI
媒体	CD
品番	TOCT-6459
価格	2500円(税込)
備考	

まだまだ発展途上のメガCD版ゲームにおいて、今もっとも期待されているゲーム。それが「ルナ～ザ・シルバースター～」だ。オリジナル・バージョンはゲーム中にかぶさるセリフを取り去った楽曲単体で、しかも完全収録。そして、ボーカル曲が充実。須藤まゆみさんの歌うメインテーマ「LUNAR」は、ゲームのハーフ・サイズに対してロング・バージョンの完全版。さらに、ルーナ役の人気声優、井上喜久子さん(らんま½熱闘編・天堂かすみ役など)の作詩・歌によるボーカル曲もおさめられている。おまけに、自分で歌いたくなってしまった人のためにカラオケまで用意した親切設計。ホント、おもちゃ箱をひっくり返したようなにぎやかな作品だ。ゲーム・プレイの有無に関係なく楽しめる、長く付き合えるアルバムだと思う。

アンケートハガキより

●なぜだ／はじめて懸賞に当たったが、疑問点を３つ。①送ってきた封筒の住所が手書き（わざわざ）、②中に入っている紙に書かれたイラストがすべてエッチなキャラクタ、③いっしょに入っていた２つ折りの山桜はがきは切手も貼っていないがどうしろというんだ。なぜだー／（宮城・小山大輔）⇨つべこべいうなら返してもらおうではないか。それはウソだが③の真相はわたしも知りたい。（バ）※それはただのテレカ用補強材です。（編集部）

〈ライブのお知らせ〉S.S.T.BAND／BLIND SPOT LIVE⇨5月6日(水)東京・原宿ルイードにてS.S.T.BANDのCD発売記念の単独ライブあり。開場18時30分、開演19時00分。チケットは前売りのみで2060円(税込)。問い合わせはルイードまで直接電話を。☎03-3403-0123(11:00〜19:00)。

4/25 幻影都市全曲集

メーカー	ポリスター
媒体	CD
品番	PSCX-1043
価格	2400円(税込)
備考	

Mファン読者にはいわずと知れたターボR専用超人気RPGのアルバム化。うちの編集長の「幻影都市なんかどうですぅ?」という軽い言葉から、アルバム化に到ったというウワサもあるが、それは定かではない。しかし、ユーザーにとってはうれしいアルバム化といえるだろう。それにしても、GMアルバムにおいてRPGの人気は突出している。それは、トータル・プレイ時間×(キャラクタへの思い入れ度+AV完成度)=GMアルバムの売上枚数、というGM業界の方程式に当てはめればわかるが……(ウソ)。まあ、冗談半分の方程式でも「幻影都市」が有利なのはわかる。しかも、サウンド・クリエイター秘蔵のMIDIバージョンが16曲も入るとなればなおさらのこと。サウンドは、RPGならではの幅広くバラエティ豊富なもの。

4/29 Blind Spot/S.S.T. BAND

メーカー	ポニーキャニオン
媒体	CD
品番	PCCB-00085
価格	2800円(税込)
備考	

S.S.T.BAND待望のニューアルバムがリリースされる。今回の作品は全曲バンドのオリジナル曲で、ゲームとはなんのからみもない……今のところは。「今のところ」というのは、収録された一部の曲が従来とは逆にゲームにフィード・バックされることを目標にしているからだ。生演奏がオリジナルで、ゲームに組みこまれるほうがアレンジという不思議な状況になるのだが、GMバンドの存在価値を新たなものにする作品として動向に注目したい。サウンドは、さわやかノリのフュージョンで、もちろんGM色はゼロ。今回、ゲーセンで曲を気に入って買うというファンがいないので、この作品をGMファンがどのように位置づけるかがカギとなるだろう。メンバー全員の本名(?)が解禁になるなど、バンドとしての意気ごみが感じられるアルバム。

各社新譜情報

★ポニーキャニオン
〈5月21日〉……●ヌーベル・バーグ／ZUNTATA-TAITO⇨収録ゲームは、大型シューティングの「ギャラクティックストーム」と2画面筐体アクションの「ウォーリアーブレイド」。両者とも、アレンジとオリジナルを収録。CD2枚組3200円。●餓狼伝説&ラストリゾート／SNK⇨人気アーケード・アクション「餓狼伝説」のアルバム化。アレンジとオリジナルの両面を収録するとともに、新作シューティングの「ラスト・リゾート」もあわせて収録。CD1500円。●新型新幹線のぞみ(ビデオ)⇨新型新幹線「のぞみ号」のビデオのバックに、今月紹介のS.S.T.BANDのいままでの各アルバム曲を使用。30分3000円。

★ポリスター
〈4月25日〉……●美少女ソフトオリジナルカタログVol.3(ビデオ&LD)⇨発売の遅れていた美少女ゲームのビデオ。30分3800円。
〈5月25日〉……●エメラルドドラゴン⇨おなじみのRPG、エメドラのFM-TOWNS版をオリジナルで収録するアルバム。CD2400円。
〈6月25日〉……●ヴェインドリーム⇨グローディアから発売されたRPGのアルバム化。PC88、98版からのオリジナル・サウンドトラック収録予定。
〈8月頃〉……●(仮)スーパーリアル麻雀PⅣ⇨新キャラ、ナナ、カオリ、ユウによるドラマと歌でつづるイメージ・アルバム。CD2800円。

★東芝EMI
〈7月1日〉……●サイバリオン⇨EMIによってスーファミに移植されるシューティング。音楽は、すべてアーケード版とは違う新曲。作曲は松尾早人氏、音楽監修すぎやま・こういち氏。シンセがメインの全曲アレンジで、10〜12曲収録予定。価格未定。

★キングレコード
〈6月下旬〉……●(仮)ファルコム・ボーカルアルバム⇨文字どおりファルコム作品をボーカル曲にアレンジ。2枚組の予定。詳細未定。●(仮)矩形波倶楽部2nd.⇨矩形波倶楽部、待望のセカンド・アルバム。ギターの古川もとあき氏を中心としたバンド色の強い内容になる。価格等、詳細未定。

★ビクター音楽産業
〈7月頃〉……●(仮)スーパーワギャンランド⇨スーファミ版アクション+αゲームのアルバム化。詳細未定。
——人気大型筐体シューティングの『ソルバルウ』や、ナムコ・ワンダーエッグにも設置されて話題の『ギャラクシアン³』のビデオ化も企画中。

★NECアベニュー
〈6月21日〉……●プリンセスメーカー⇨MSXに移植が決まったガイナックスの子育てゲームのアルバム化。原曲のイメージを損なわない組曲風のアレンジ・バージョン。CD2800円。
〈7月21日〉……●(仮)ウェンディ・ベストキャラクターズ(ビデオ&LD)⇨ピンクソックス・シリーズを中心に収録。詳細未定。
〈9月21日〉……●(仮)バーディ・ベストキャラクターズ⇨「ジョーカー」ほかバーディソフトのおなじみのキャラクタが集合。詳細未定。

★アポロン
〈5月21日〉……●甲竜伝説ヴィルガスト〜消えた少女〜⇨5月発売のスーパーファミコン版RPG(バンダイ)のアルバム化。オリジナル完全収録+全曲アレンジ。CD2800円。

4/3 GAINAX・ゲームコレクション

メーカー	ガイナックス
媒体	CD
品番	
価格	3000円(税込)
備考	通信販売のみの取り扱い。詳しくは左本文で。

『電脳学園』シリーズ、『プリンセスメーカー』などでおなじみのガイナックスが、自社制作したCDを発売する。最初にことわっておくが、これはCDショップには並ばない通信販売のみの作品なので、購入希望者は下記へ問い合わせて欲しい。そこで内容が気になるわけだが、オリジナル(音源はPC98とX68000)で人気の7ゲームを収録している。ゲーム名は、『電脳学園Ⅰ〜Ⅳ』『サイレントメビウス』『スーパーバトルスキンパニック』『プリンセスメーカー』。オリジナルのみの構成にくわえてエフェクトもやや甘いので、ゲーム体験者のライブラリー的な性格が強い。シンセ・アレンジを数曲でも盛りこめば、広い人々の購買意欲をくすぐれるだろうに……。
【問い合わせ】ガイナックス通信販売係=☎0422-22-1980(月〜金・12時〜19時)

4/21 スターブレード

メーカー	ビクター音楽産業	
媒体	CD	LD
品番	VIVL-74	VILL-59
価格	各4900円(税込)	
備考		

ジョージ・ルーカスの『スター・ウォーズ』、あるいは'84年公開のSF映画『スター・ファイター』をほうふつとさせる、ナムコの大型筐体シューティング『スター・ブレード』のビデオ&LDが発売される。自分がSF映画の主人公になった錯覚さえおぼえるリアルさで、多くのファンを魅了している作品だ。内容的にはプロのプレイをノー・カット収録し、視聴者がそこからテクニックを盗むというタイプ。確かにノー・ミスのプレイから学ぶところは多いが、敵機にかすめるように発射するビーム操作などは、やはり才能と努力のたまものって感じ。かつての『ゼビウス』でそうだったように、憎むべきはずの敵に愛着をおぼえてしまうところがナムコ作品らしい。そういう意味では、巻末に収録された「敵キャラクター紹介」はファン必見といえる。

アンケートハガキより
●荒川さんへ／3月号の荒川法夫さん、ぼくは「いいき」だと思っていました。でもクラスの人にきいたら、「ひいき」といわれて大ショック。しかし「いいき」と「ひいき」派2つに分かれ、やはり半々です。荒川さんの娘さん周辺はどうなのでしょうか? (埼玉・MAS.A)⇨これは荒川さんから返事をいただかないとわからないが、こんなネタで何号もひっぱるのはイヤだ。荒川さんの家庭で起きた、ほかの怪しい情報を待つことにしよう。(バ)

エディット
いちおう説明すると、手直しすること。直訳すると編集という意味なのだが、ここでは手を加えたり、直したりして曲を作っていくことだと思ってほしい。

チャンネルを決めることからMIDIは始まる

今回よりエディットに入るがその前に、MIDIのいちばん基本であるチャンネルについてもう少し考えてみよう。

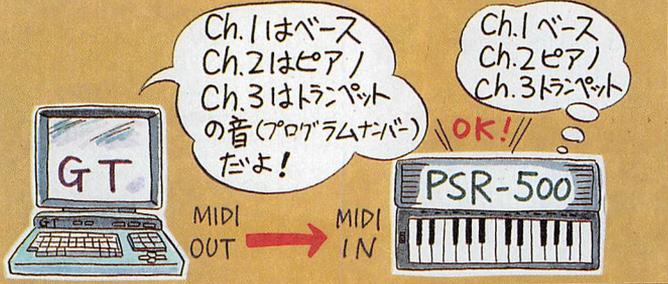
MIDIは情報のやりとりをする規格なので、複数のMIDI機器があってこそ、はじめて使えるものだ。そこで、複数の楽器のなかから必要な相手にだけ会話するためには、まず、「やま、かわ」のような合言葉が必要になってくる。この合言葉がチャンネルを指定してやることなのだ。合言葉＝チャンネルは送る側、受ける側が一致している場合のみ、情報のやりとりができるので、この約束ごとを忘れないようにしよう。

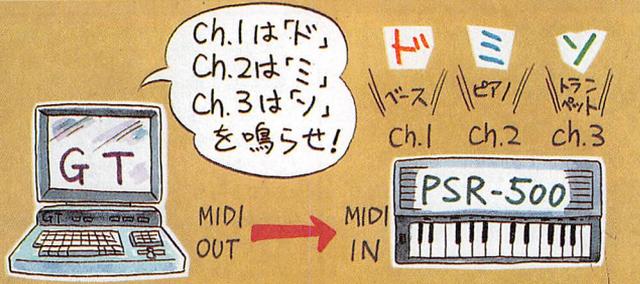
チャンネルは左の図のような使い方が一般的だが、別にきまりがあるわけではないので好きなように指定していい。

ひと昔前のMIDI楽器は1台で1つの音色しか出せなかったので、ベース担当の楽器は1、ピアノ担当の楽器は2、というように楽器ごとにチャンネルを指定した。最近ではPSR-500やCM−32Lのように、1台の楽器で複数のMIDI情報を受けて、複数の音色を鳴らすことができるマルチティンバーというタイプの楽器がほとんどなので、それ1台だけで、バンドやオーケストラのようなことができてしまう。マルチティンバーは受信するときにのみ力を発揮するので、チャンネル指定はソフト側で指定するだけだ。受信専用のCM−32Lにスイッチがほとんどないのはこのため。

チャンネル1つにつき楽器も1つ

Ch.(チャンネル)ごとに音色をわりふる

これがMIDIの基本。PSR-500はマルチティンバーのタイプなので『μ・SIOS』から一方的にプログラムナンバーを指定するだけ。らっき！

それぞれのCh.に音を出す命令をする

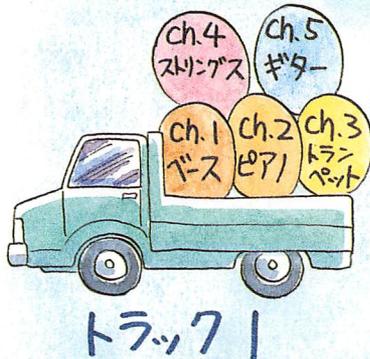
命令をひとことで表した。実際には、どの高さで、どのくらいの長さで、どのくらいの強さの「ド」「ミ」「ソ」を鳴らすのかという命令も含まれる。

CM−32L
定価6万9000円(税別)。ローランド製のモジュール型音源。国産パソコンのミュージ郎シリーズで有名。

付録ディスクのロード手順

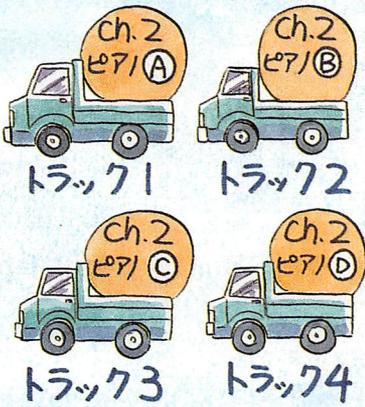
始めに本誌P.117を参照して解凍してね。『μ・SIOS』のディスクのアイコンを㊧すると左の画面になるので、①「Load」を㊧。②「File」が黒く反転したらもう1度「Load」㊧。③表示された2曲のうちのどちらかを選んで㊧。④リターンキーを押したら、あとは画面の指示どおりです。最後にディスクアイコンを㊧で通常の画面に戻ります。(㊧はマウスを左クリックの意味)

☆プログラムナンバーの指定☆メーカーや、楽器によっては、プログラムナンバーをその(音色番号)まま指定すればよいものと、1番ぶん減らしたものを指定しないといけないものがある。かんたんな見わけ方は、その楽器の音色番号が0から始まっているならそのまま、1から始まっていたらマイナス1にすればよい。CM−32Lはマイナス1のタイプだ。

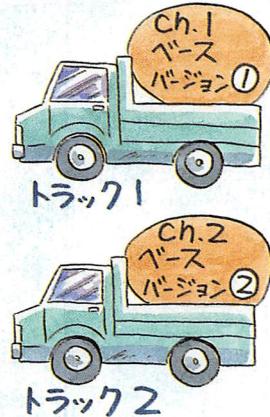
かしこいトラックの使い方3とおり

1トラック複数チャンネル

1つのトラックに1曲ぶんの情報をぜんぶ入れる

他のパソコンやシーケンサとMIDIケーブルでつないでリアルタイムレコーディングすると、1つのトラックにぜんぶデータが入ってしまう。そこを逆手にとって、1トラックに1曲ずつ入れて、CDのようにかわりばんこにプレイさせて楽しむ。

複数トラック1チャンネル

入力、エディットに手間がかかるパートを複数のトラックにわけて入れる

下の楽譜のような、ちょっとむずかしそうな曲はこのテを使おう。ドラムのデータ入力にもよく使われ、それぞれのタイコやシンバルの音量(音の大きさ)バランスをとるときや、ステレオ設定をするのに、便利なのだ。ただし音数分のトラックが必要。

1トラック1チャンネル切り換え型

1つのパートを何種類か作って聞きくらべをする

自分で作った曲のデータを聞いていると、「やっぱり伴奏は違うリズムがいいかな」「ヘビメタギターをやめてジャズギターっぽいノリにしようかな」などと迷うことが多い。こういうときに、データを何種類か作ってとっかえひっかえ聞きくらべる。

便利なトラックはいっぱい使おう

今度はトラックの使い方を通して、トラックの役目って何か、考えてみよう。

かんたんにいうと、曲をパート(楽器)ごとに入れておく箱なのだ。

パートとは、楽器ごとの音の情報だけとは限らず、ステレオ効果であろうと、次々と変わるテンポであろうと、はたまた音場的な指定（たとえばよく聞くリバーブもその一種）までもが含まれる。使う人が自由に設定して、入力やエディットを楽にするためのものなのだ。同じチャンネルのトラックを複数作って、下のような楽譜を楽に入力する方法などがよい例だ。

たとえば、3種類の音色で「かえるのうた」の輪唱を作るとしよう。まず、1つのトラックに音色、チャンネルを指定して、リアルタイムレコーディングしてしまう。それを別のトラック2つにコピーする。コピーしたトラックAの始めに1小節ぶんの休符、もう片方のBには2小節ぶんの休符を入れて、それぞれの音色、チャンネルを指定しなおせば、アッというまに輪唱ができてしまう。

上の図に便利な使い方の例を載せておくので見てほしい。

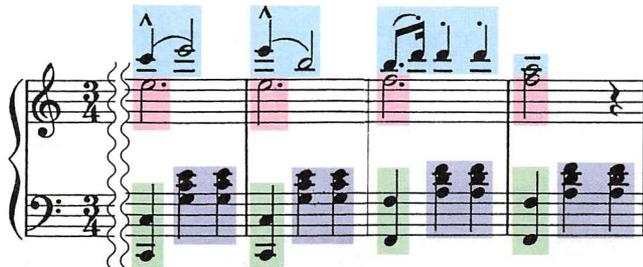
パート
スコアのなかの1つの楽器の部分のことという。たとえば前回の「ソーサリアン」の楽譜は、5つの楽器ぶんなので5段組みのスコアで、5パートなのだ。

ステレオ効果(パン)
まんがいちのために説明すると、ある音(パート)を右または左のどっちのほうから聞こえるようにするのかを設定すること。音を左へ右へと飛ぶように設定することもあり、このタイプはハマルと楽しい。

リバーブ
せまい部屋で聞こえる音、大きなホールで聞こえる音といった、聞こえ方の設定をすること。空間的にすごい処理をしているように感じるが、残響の長さを設定するだけ。いちばん身近に感じられる例として、風呂場がある。

複雑な曲はトラックわけして入力すればラクチン

Ⓐ……色の音符
Ⓑ……色の音符
Ⓒ……色の音符
Ⓓ……色の音符

複数トラック1チャンネル（上の図まん中）の例。1つのパートを入力しやすいようにⒶⒷⒸⒹの4つのトラックにわける。Ⓐはメロディーなのでいちばん大きく聞こえるように、後で音量のエディットもしよう。

ヨハン・シュトラウス「皇帝円舞曲」より（株式会社全音楽譜出版社）

☆くわしくMIDIを知りたいなら☆MIDI関係のテキストとして音楽の友社から目的別に3冊出版されている。「コンピュータ&MIDI　I入門編」1850円(古山俊一著)、「コンピュータ&MIDI　IIテクニカルブック」2800円(枇薫著)、「コンピュータ&MIDI　IIIサウンドブック」1960円(林知行著)。Iの入門編はその名のとおり、実戦テクニックや楽器としてのコンピュータ、ソフトの紹介をしている。IIのテクニカルブックは、MIDI規格のすべてのフォーマット、機能が解説されていて、つっこんだことが知りたいひとにオススメ。IIIのサウンドブックは音楽家の立場からのMIDI活用法が書かれているが、ていねいでわかりやすい解説になっている。

☆リズムの入力方法2とおり☆パターン入力と音色ごとにトラックわけして入力する方法がある。前者はデータをパターンとして管理できる反面、作ってしまったデータの音量バランスを変えるのはパターンごとの作業になってしまうので手間がかかる。後者のほうは、バランスは自由自在に変えることができるが、データをひと目みただけでは、どんなリズムかわかりにくい。気に入ったほうを使うしかないようだ。

宿場町

☆音符の分解能の話☆4分音符あたり96の分解能がいちばん多いようだが、480というのもある。なぜ、こんなに細かいのが必要なのか、事情通にちょっと聞いてみたところ、テンポによってはこのくらい必要になるのだそうだ。スローなテンポのときだね。また、ピアノ曲をリアルタイムレコーディングするときも、このくらいの細かさがないと微妙な表現ができないとか……上には上がいるものだ。納得。

『μ・SIOS』の便利な機能

とてもありがたい機能「タイミングミックス」を紹介しよう。この機能は正確なタイミングのみを入れたトラックと、正確な音の高さのみを入れたトラックをミックスして1つのトラックを作るものだ。タイミングを入力するときには音の高さをまったく気にせずに、指1本で入れればよいのだ。また、音の高さを入力するときは、その逆でタイミングを無視してかまわない。不可能を可能にしてくれるような機能だ。下の写真のトラックコマンドのなかで使える。

詰め込みすぎのトラックに注意

1つのトラックにデータを詰め込みすぎてしまうと、見たいデータを探すのに時間がかかって、エディットもしづらくなる。トラックはエディットや入力が楽にできるようにたくさん使って、足りなくなりそうになったら、混ぜて整理しちゃえばいいのだ。

エディットは全体的なものから始めよう

データは入力するにもエディットするにも、トラックの使い方次第で楽になる……とわかったところで、本題に入ろう。

前回で、いきなりリアルタイムレコーディング（録音のこと）した「ソーサリアンン」は、あまり音楽にはなっていないだろう。音を間違えたり、抜かしたり、タイミングがずれていたり、いろいろと不満があるかもしれない。それが普通なのだ。

では、データの大きいところから直していこう。大きなところから始めるのがじょうずなすすめ方だ。右の図にエディットのポイントをまとめてみた。

曲をざっと聞いてみて、音色がイメージにあっているだろうか？　というのも、音色によって音の大きさや高さが違うことが多いので、始めにチェックしておくほうが次のエディットが楽なのだ。

次というのは、音の高さ。まさか、ベースが高い音で鳴ったりしていないだろうね？

その次が、いちばん大切なこと。メロディーはよく聞こえるか、伴奏のほうが大きな音でがんばっていないだろうか、という全体のバランスをとるのだ。

その際、盛り上がってだんだん大きな音になる、といったタイプの細かいことは、後回しにして無視。『μ・SIOS』のエディット画面を下に載せておく。

おおまかなエディット

- 音色を選びなおす
- 音の高さ（オクターブ関係）
- クォンタイズ（タイミング）
- 音色ごとの音量バランス
- テンポ

↑これはエディットの基本中の基本。特に音量バランスはしっかりとっておかないと、後々まで影響して、エディット作業にたくさんの時間とられてしまう。じっくりとりかかろう

1音ごとの細かいエディット

- 音の高さ
- タイミング
- 音の強さ（ベロシティ）
- 音の長さ（デュレーション）
- 音の変化のさせ方

↑けっこう根気のいる作業だけど、ここをクリアすれば、かなり曲らしくなるので、やりがいはあるのだ。弦楽器系の音色は細かいエディットしだいでかなり本物っぽくできる

μ・SIOSのエディットモードで曲全体を大きくエディット

この画面でほとんどのエディットができてしまう。ステップレコーディング画面での1音1音のエディットにはいるまえに、できるだけここでエディットしてしまおう。

```
Music name        ═══μSIOS═══
MEASUR RD     C : TEMPO : TIME
001-01-000  : 120 : 04/04
              vel▸064
-024▸080%     icd▸#0
track01▸track name        ENT
IN▸_
Quantaize 100%       S.track=01
 Tr01>001-001        D.track=01
Marge                S.measure=001
 Tr01+Tr01>Tr01      E.measure=001
Remix                D.measure=001
 Tr01/Ch01>Tr01      M.Copy   M.Insr
Timing Rec.MIX       M.Erce   M.Dele
 Tr01>Tr01           T.Copy   T.Erce
---------------------------------------
View Blind           CHANGE CUT ADD
 Nomal/Direct        note gate velo
 name /number        prgm ctrl afth
note-Tr gate-Tr      pitb chnl
velo-Tr prog-Tr      Targtvalu=000*
cont-Tr afth-Tr      Changvalu=000
pitb-Tr temp-Tr      Add   valu+000
```

入力音符セレクト
クォンタイズするときの音符の単位はここで決める。またステップレコーディング（音符を1つ1つ入力する方法）するときにも使う。

エントリー（実行）
決定や実行を行うときに、ここをクリックする。

トラックコマンド
トラックごと大きくエディットするときに使う。クォンタイズ、マージ（2つのトラックのデータを混ぜる）、リミックス（マージの反対の機能）など。

トラック編集コマンド
各トラックを小節単位でエディットするときはここ。切った貼ったの作業はほとんどここでするのだ。

ビュー・ブラインド
トラック内のデータの表示方法の設定をする。必要ないデータは見えないようにマスクすることで、エディットがしやすくなるのだ。

トラック内データ編集コマンド
各トラックの小節内のデータ変更を一度に行うところ。ここはいちばん細かいエディットを設定するところで、音の高さ、長さ、強さからコントロール系のことまで、ノートナンバー、またはすべての音単位でエディット。

☆音量バランスのエディットの方法☆ステップエディット画面でそれぞれのトラックごとにコントロールナンバー7で0〜127の値で調整する。また、音色によってはベロシティ値である程度エディットできる。どっちにしても、自分の耳で確かめながら何度も聞いてはエディットをくり返す作業なので、根気よく。音楽データのエディットはとにかく聞く！

クォンタイズで発音のタイミングをそろえる

今度はタイミングをそろえよう。リアイルタイムレコーディングで入力したデータは、手で弾いたとおりの素直なデータなので、結構タイミングがずれていることが多い。

クォンタイズという機能は、4分音符や8分音符といった1つの音符の単位のタイミングで、データをそろえてしまうことなのだ。

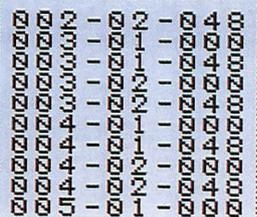
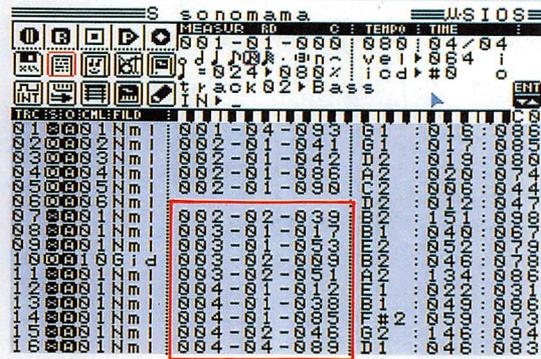
前回の「ソーサリアン」は、ざっと見て8分音符が多いので、この音符の単位にそろえてしまえばよい。3連符など、違うタイミングの音符が入っている小節は、クォンタイズをしなければよいのだ。右の写真はクォンタイズの機能の使用前、使用後のデータなので見てほしい。

今回はクォンタイズに関する数字のデータのみに注意してほしいのだが、写真の数字データはタイミングを表している。

ここで1つ覚えてもらいたいことは「音符の分解能」の意味だ。ソフトウェアによってそれらは違うが、『μ・SIOS』の場合は4分音符の分解能が96クロックになっている（クロックは単位）。これは4分音符の単位が96きざみの時間単位で進むことを意味する。8分音符は4分音符の半分の長さだから、48クロックきざみで進む。

MIDIの時計というのは、タイミングをこういった時間の数字で管理しているのだ。ほとんどの音楽ソフトが「何小節めの何拍めの何クロックめ」という形で表しているので、ぜひ、覚えてほしい。

クォンタイズ機能は一瞬にしてタイミングをそろえる

```
002-02-048
003-01-000
003-01-048
003-02-000
003-02-048
004-01-000
004-01-048
004-02-000
004-02-048
005-01-000
```

見事にそろった数字（クロック）を見てくれ！ これさえあればへろへろ演奏だってヘイキだ。クォンタイズはもう1つ設定があり、かかりぐあいの精度をパーセントで指定できる。機械的にそろわないほうがいいときは、これを使うと適度にそろって人間的かも。

テンポ制御専用のトラックを作れば一括管理できる

「ソーサリアン」の楽譜には速度をあらわす記号が入っていた。こういうテンポがちょくちょく変化する曲をどうやって表現させるかというと、下の写真のようなテンポ制御専用のトラックを作るのが、いちばん楽だ。テンポマップと呼んだりする。

写真のように、テンポの変化がほしいタイミングに、どのくらいのテンポにするか数字を指定するだけで、ほかのトラックはそのとおりにプレイするのだ。

テンポは、ある長さの音符を1分間にいくつ鳴らすかという単位なので、60だったら1秒ごとに鳴る単位という意味だ。

こういう設定は、「聞いてはエディットのくりかえし」という作業なので、けっこう時間がかかってしまう。音のデータとは別のトラックを使ったので、エディット作業も何とか楽にできてホントによかった。

おおまかなエディットができたら、細かいほうへと続ける。

「ソーサリアン・オープニング」のテンポマップ

```
SorcerianOpening                μSIOS
MEASUR RD      C : TEMPO : TIME
001-01-000       : 052   : 04/04
                 : vel▶064   i
 =096▶080%       : icd▶#0    o00
track09▶Tempo Map
IN▶_
TRC S O CHL FILD
01    1Nml : 001-01-000 : tmp/094
02    2Nml : 008-01-000 : tmp/080
03    3Nml : 008-03-000 : tmp/040
04    4Nml : 009-01-000 : tmp/094
05    5Nml : 024-01-072 : tmp/082
06    6Nml : 024-04-000 : tmp/073
07    1Nml : 025-01-000 : tmp/089
08    1Nml : 025-03-000 : tmp/071
09    1Nml : 025-04-000 : tmp/052
10   10Gid : Data End
11    1Nml
12    1Nml
13    1Nml
14    1Nml
15    1Nml
16    1Nml
```

↑速度記号はこのように設定してしまうのがいちばんの近道。ある程度の慣れとカンが必要なので、そのつど試行錯誤のくりかえしだけど、できあがりは間近だよ

ここまでの話を通して、トラックは入力やエディットをするための便利な入れ物だということが、わかってきたと思う。

ここで、ちょっとしたワザをひとつ。P.91の楽譜の伴奏部分（©Ⓓ）は、1小節ぶんだけ作ったものを、音の高さを変えたりしてコピーしていくという方法。楽譜をリズムのパターンとして見ていくことがポイントなので覚えておくと便利。

もう1つ、前回のおさらいとして、トラックはオン・オフで切り換えられること。『μ・SIOS』は16トラックあるので、ぜんぶオンにすると16パート同時に鳴らせるのだ。

さて、今回の話はここまで。次回は細かいほうのエディットをやってみる予定だ。実は、テンポのような1つのトラックで全体を制御するものは、ほかにもある。どんなものがあるか、考えてほしい。

付録ディスクに「ソーサリアン」のテンポ制御したデータPSR-500用、CM-32L用を入れておいたので聞いてみてね。

奏法に関する記号

フェルマータ

これが付いた音符は臨時に停止させて、ほどよくのばす。その曲に応じてのほどよくなので、カンと経験によるかもしれない。

アルペジオ

ギターを想像するとわかりやすいが、下の音から上の音に向かってジャララーンとやる演奏法。

速度に関する用語

〜いくつ知っているかな〜

①accelerand(accl.)
②ritardand(rit.)
③a tempo
④Tempo I
⑤più mosso
⑥meno mosso

〜こたえ〜

①次第に速く
②次第に遅く
③もとの速さで
④最初の速さで
⑤今までより速く
⑥今までより遅く

宿場町

☆大手パソコンネットのニフティサーブのMIDIフォーラム☆ちょっとのぞいてみたら、MIDIデータフォーラムとMIDIユーザーズフォーラムの2つがあった。また、海外のMIDIの情報を提供していってくれるMIDIインターナショナルフォーラムもある（日本語禁止）。さすがだ。データライブラリもついでにのぞいたら、あるわあるわ音楽データ。98用データのコンバートソフトも、ビッツーが発売するそうだし、やっとMSXにも音楽を楽しむことができる下地ができてきたな……。

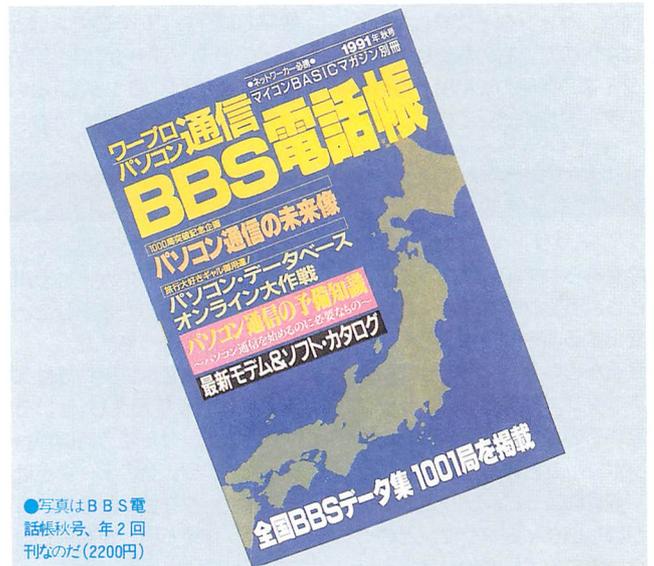
☆「ソーサリアン」のテンポマップの作り方☆まずは全体のテンポを決めて、あいているトラックの1小節めの1拍めの0にそのテンポを指定する。次にフェルマータの付いているところ2か所のテンポを決めて、そのタイミングにテンポを指定する。あとはその2か所の前後のタイミングにテンポ指定するのだが、こればかりは、聞きながらエディットをくりかえすしかないので、がんばること。

→P116の「スーパー付録ディスクの使い方」参照

モデムカートリッジは買ったけれど、有料ネットに入会するお金はない、という人にぴったりの草ネットは全国に1000局以上あるのだ。

手軽に楽しめる草ネットの魅力

MSXのパソ通はモデムカートリッジをスロットに差しこむだけの手軽さで楽しむことができる。これがハード面での手軽さだとしたら、ソフト面での手軽さはめんどうな手続きなしに入会できる『草の根ネット(草ネット)』ということになる。手続きがかんたんなうえに入会金や会費(アクセス料金)といった費用がかからないところが多いので、草ネットにしかアクセスしないというネットワーカーも多い。草ネットの楽しみを知らない人はこの機会にのぞいてみることを絶対の自信を持っておすすめするぞ。

草ネットの情報はやはりパソ通専門誌に元をたどるのがいいようだ。なかでも電波新聞社発行の『ワープロ／パソコン通信BBS電話帳』がおすすめだ。日本全国のネット(1000局以上)を紹介する「全国BBSデータ集」は圧巻。オフ会の模様を伝える「オフライン・トピックス」をはじめとするパソ通ごころをくすぐる特集がいっぱいだ。というわけで、このBBS電話帳春号を5名にプレゼント! 住所氏名を書いてパソ通天国「BBS電話帳ほしい」係まで応募してほしい。ついでにパソ通でやってみたいことなどを書いてくれるとうれしいのだ。

●写真はBBS電話帳秋号、年2回刊なのだ(2200円)

草ネットタウンページ

というわけで今月は7局の草ネットを紹介するのだ。どういうわけかホスト局は東京から西の地方に集中してしまったのだ。北海道や東北の人には申し訳ないのだが、近県の人はぜひアクセスしてほしい。草ネットにはふだんは電話として使用しているところもあるので、運営時間以外には絶対にかけないように。また、5回コールしても出ないなら回線を切って、電話番号を確認するようにしよう。

★THE OTHER WORLD NET

アクセス電話番号:0423-66-3138
所在地:東京都府中市
シスオペ:RINDA

●通信制御手順
文字コード:シフトJIS
通信速度:1200bps
通信方式:全二重
データビット長:8ビット
パリティー:なし
ストップビット:1ビット
フロー制御:おこなう(XON)
シフト制御:おこなわない(SOFF)
MNP:非対応
ゲストID:KANKOU
ゲストパスワード:なし
ゲスト利用の制限:書きこみ不可、一部ボード見られません
オンラインサインアップ:なし

●プロフィール
入会金:無料
会費:無料
回線数:1
運営時間:23:00~19:00
会員数:32人
開局日:1991年5月18日
入会方法:ゲストでアクセスして必要事項を書きこんでください。数日後にボードにてIDを発行します

★NET 1992 COUNT DOWN

アクセス電話番号:045-773-0029
所在地:神奈川県横浜市
シスオペ:KAZU

●通信制御手順
文字コード:シフトJIS
通信速度:300/1200/2400bps
通信方式:全二重
データビット長:8ビット
パリティー:なし
ストップビット:1ビット
フロー制御:おこなう(XON)
シフト制御:おこなわない(SOFF)
MNP:クラス5まで対応
ゲストID:GUEST
ゲストパスワード:なし
ゲスト利用の制限:会員リスト、ダウンロードできません
オンラインサインアップ:あり(24時間以内にIDを発行)

●プロフィール
入会金:無料
会費:無料
回線数:1
運営時間:23:00~5:00
会員数:28人
開局日:1991年11月16日
入会方法:ゲストでアクセスして必要事項を書きこんでください

★PRINCESS PRINCESS NET

アクセス電話番号:052-354-1315
所在地:愛知県名古屋市
シスオペ:渡辺淳

●通信制御手順
文字コード:シフトJIS
通信速度:300/1200/2400bps
通信方式:全二重
データビット長:8ビット
パリティー:なし
ストップビット:1ビット
フロー制御:おこなう(XON)
シフト制御:おこなわない(SOFF)
MNP:クラス7まで対応
ゲストID:GUEST
ゲストパスワード:なし
ゲスト利用の制限:一部書きこみできません。ダウンロードできません
オンラインサインアップ:あり

●プロフィール
入会金:無料
会費:無料
回線数:1
運営時間:24時間
会員数:230人
開局日:1989年5月1日
入会方法:ゲストでアクセスしてオンラインサインアップしてください

◉ちょっとパソQ 家の電話はホームテレホンでモデムの説明書には使用できないとあったのです。もう1回線引かずに工事してパソ通できるようになりますか。もしできるのならいくらかかりますか?(大阪府/平野学・18歳)☆工事費が4500円にケーブル代が3800円。切換器が必要なら1200円の手数料と1300円出して買うか、月々50円のレンタル料を払うかだ。

草ネット散策記

草ネットのことは運営している人に聞こうと思い、ネット取材を敢行したのだ。白羽の矢が命中したのは『THE OTHER WORLD NET(W−NET)』、『NET 1992 COUNT DOWN(1992CD)』、『Dream Paradise Network(DP−NET)』、『P・H・M徳島本部(P・H・M)』。

トップバッターは1992CD、ここのおすすめは光栄ボード。会議室では武将風雲録でマルチプレイをしているのだ。3月5日23時ちょうどにログイン。

MSXFAN：今ひとまわりしてきました
SYSOP：どうですか？
MSXFAN：光栄のボードがおもしろいですね
SYSOP：このＮＥＴの売りです(^^)
MSXFAN：マルチプレイをしているようですが、どんなふうにやっているのですか？
SYSOP：コマンドを3か月ぶんメールします
MSXFAN：戦闘はどうするの？
SYSOP：ＣＯＭまかせです(^^；
MSXFAN：プレイヤー同士の戦闘は？
SYSOP：それもＣＯＭでやります
MSXFAN：状況の変化には対応できない？
NO CARRIER

げ、途中で回線を切られてしまった。こういう時間制限はゲストによる回線の専有を防止するための措置(ゲスト制限)なのだが、まさかそんなＩＤだったとは……。

で、この通信マルチプレイはゲームマスターに3か月ぶんの行動をメールして委任する形で行われる。まだ、実際にプレイしてなかったので詳しいことはわからなかった。

つづいてW−NETにアクセス。ここはホストマシンにMSXを使っている。シスオペが女の子というのも相まってワクワクしながらシスオペとミッドナイト(23時30分)チャット／

MSXFAN>手紙には会員は20歳以上の人が多いとありましたが……
RINDA>そうですね。一応規約のほうに18歳以上の方、という形で書いてあるので。ほとんど建前のようなものですけど
MSXFAN>シスオペをしていて苦労なんかありますか？　逆に楽しいこととか……
RINDA>苦労というと、何か語弊があるというか……やはりＩＤ取ったきり、何も音沙汰なかったりすると悲しいですね。うちはそれでもＩＤ削除とかほとんどないんですけど……。楽しいといえば、毎日どれだけの未読がたまっているかというのは、ほんとに楽しみです
MSXFAN>うまく行かないこともあるかと思いますが、ぜひがんばってください。パソ天でも応援していきますから……
RINDA>はい。どうもありがとうございます／(きれいにまとまっているっっ(笑))

ＩＤ取っただけで１度もアクセスしないなんて冷たいことしないで、じゃんじゃん書きこんであげよう。シスオペの話にもあったように18歳未満は入会できないそうなので、未成年の人は大人になるまで待っててね。

おつぎは遠く徳島のP・H・Mへアクセス(1時30分)。手紙によるとシスオペは何やら個性的な人(占師だそうだ)らしいのだが……ちょっと怖い。

【MSXFAN】手紙には草の根レベルでのＯＳＬの流通をめざすとありましたが……ＯＳＬというのはフリーウェアのことですか？
【SYSOP】オンライン・ソフトウェア・ライブラリーですよ。フリーウェアもＰＤＳもシェアウェアも入ります。膨大なＯＳＬを草の根ＮＥＴで扱えるようにし、同じ内容のＯＳＬを多くの草ＮＥＴに開設してもらい、ＯＳＬの共有を図り、またＯＳＬの活性化をしようと、いうのが目的です。実際には大手商用ＮＥＴに負けていますね
【MSXFAN】何かメッセージなどありましたらどうぞ
【SYSOP】初心者の人にちょっとアドバイス。運営の目的が実はこのＮＥＴのように内輪で遊んでいて、裏で何か工作しているような所もあれば、みんなで何かの情報を統括して交換しあっているのもあります。それをいちはやく見極め、そして雰囲気に慣れることです。それと、これも大事なのですが、大手商用ＮＥＴより先に草の根ＮＥＴに加入し、大手商用ＮＥＴに加入している人々からその利用方法を聞き出していくのもいいと思います。ＮＥＴは利用するため、そして利用されるために存在しているのですから、それを最大限に生かすことが重要と、私は考えています

P・H・Mのシスオペはさすがに名物シスオペと呼ばれるだけあって話題が豊富で１時間以上もチャットしてしまった。どうやらこのネットにはシスオペとチャットするために存在しているようで、ダウンロード専用のネットとして運営していきたいようだ。

最後に夜もとっぷり暮れた2時30分にDP−NETにアクセスした。

MSXFAN：今晩は遅くなりましたが来ました。なかなかアクセスできなくて……
SYSOP：いえいえ、わざわざありがとうございます
MSXFAN：さっき全シグ探索を実行してボードを見てきたけど、ディスクマガジンを作っているのですか？
SYSOP：うむむ、あまり人様に見せられるような物じゃないんですけど……(^^；
私は、ＴＨＥ・ＬＩＮＫＳというネットに入会していて、ボードを持っているんです。そこで制作している物なんですけど……
MSXFAN：そういえば、めいおうせい通信にもここのネットの宣伝が書きこんであったね。どこのボードを持っているのですか？
SYSOP：ＰＲＯＪＥＣＴ−ＤＰ(ＳＰＸＡ)という所です。最近はさっぱり書きこみがないですけど……(^^；；
MSXFAN：今、５月号の付録ディスクの作業をとなりでずーっとしているのですけど、ディスクマガジンを作るときにも生みの苦しみ、みたいなのを経験するでしょ。あ、ディスクＩＯエラーが出たとかいってる
SYSOP：わははは……それは大変だ(^^；
本当にディスクマガジンってのは、ものすごく大変です。相当ヤル気がないとできませんね。今、スランプ状態だったりします
MSXFAN：ボードで９号は分業にするって書いていたけど、スタッフは何人ぐらいいるのかな
SYSOP：まだ提案したばかりで、全然決まっていません。とりあえず、リンクスに書きこまなければ話が進まなかったりする
MSXFAN：じゃ、この場でスタッフを募集したらどうだろう
SYSOP：Ｍファンで募集してくれるというのは、非常に感謝感激です。まえに、ＹＯＳＨＩＸくんのディスクマガジンを見せてもらったことがあるけど、いきなりしゃべったもんなぁ(^^；
MSXFAN：そういうディスクマガジンがたくさん作られるようにＭファンでも応援していきますから、がんばってくださいよー
SYSOP：はい、今日はわざわざありがとうございました

なんとリンクス会員というシスオペはディスクマガジンも作っていた。彼はいっしょにディスクマガジンを作ってくれる人を募集している。ハガキに住所・氏名・電話番号と何が得意なのか(グラフィック、ミュージック、プログラム全般など)を書いてパソ通天国「ヘルプシスオペ」係まで送ってほしい。

ということで、短時間の間にいろいろな人々と接することができた。フリーウェアやネットワークゲームももちろんすばらしいけど、こういう人と人とのコミュニケーションがネットには欠かせないと、あらためて感じいったのだった。草ネットにはそういうパソ通の原点に触れる機会が数多く存在している、キミもやってみよう／

★ CABIN'S Network

アクセス電話番号：0593-51-5815
所在地：三重県四日市市
シスオペ：海野充司

- 通信制御手順
  - 文字コード：シフトＪＩＳ
  - 通信速度：300/1200/2400/9600/14400bps
  - 通信方式：全二重
  - データビット長：8ビット
  - パリティー：なし
  - ストップビット：１ビット
  - フロー制御：おこなう(XON)
  - シフト制御：おこなわない(SOFF)
  - MNP：クラス5まで対応
  - ゲストＩＤ：GST
  - ゲストパスワード：なし
  - ゲスト利用の制限：フリーウェアのダウンロードはできません
  - オンラインサインアップ：あり
- プロフィール
  - 入会金：無料
  - 会費：無料
  - 回線数：1
  - 運営時間：24時間
  - 会員数：500人
  - 開局日：1988年10月12日
  - 入会方法：NEWでアクセスしてオンラインサインアップしてください

★ WAVE-NET

アクセス電話番号：0729-87-5639
所在地：大阪府東大阪市
シスオペ：へそ2＋

- 通信制御手順
  - 文字コード：シフトＪＩＳ
  - 通信速度：300/1200bps
  - 通信方式：全二重
  - データビット長：8ビット
  - パリティー：なし
  - ストップビット：１ビット
  - フロー制御：おこなう(XON)
  - シフト制御：おこなわない(SOFF)
  - MNP：非対応
  - ゲストＩＤ：GUEST
  - ゲストパスワード：なし
  - ゲスト利用の制限：なし
  - オンラインサインアップ：なし
- プロフィール
  - 入会金：無料
  - 会費：無料
  - 回線数：1
  - 運営時間：23：00〜6：00
  - 会員数：9人
  - 開局日：1991年１月24日
  - 入会方法：シスオペあてにメールを送ってください。翌日にＩＤを発行します

★ Dream Paradise Network

アクセス電話番号：082-892-1586
所在地：広島県広島市
シスオペ：たむりん

- 通信制御手順
  - 文字コード：シフトＪＩＳ
  - 通信速度：300/1200bps
  - 通信方式：全二重
  - データビット長：8ビット
  - パリティー：なし
  - ストップビット：１ビット
  - フロー制御：おこなう(XON)
  - シフト制御：おこなわない(SOFF)
  - MNP：非対応
  - ゲストＩＤ：GUEST
  - ゲストパスワード：なし
  - ゲスト利用の制限：なし
  - オンラインサインアップ：あり
- プロフィール
  - 入会金：無料
  - 会費：無料
  - 回線数：1
  - 運営時間：22：00〜6：00
  - 全員数：16人
  - 開局日：1992年１月17日
  - 入会方法：ゲストでアクセスしてオンラインサインアップしてください

★ P・H・M徳島本部

アクセス電話番号：0886-24-4202
所在地：徳島県徳島市
シスオペ：林和明

- 通信制御手順
  - 文字コード：シフトＪＩＳ
  - 通信速度：300/1200bps
  - 通信方式：全二重
  - データビット長：8ビット
  - パリティー：なし
  - ストップビット：１ビット
  - フロー制御：おこなう(XON)
  - シフト制御：おこなわない(SOFF)
  - MNP：非対応
  - ゲストＩＤ：GUEST
  - ゲストパスワード：なし
  - ゲスト利用の制限：一部ボードに制限あり
  - オンラインサインアップ：あり(ただしシスオペあてにメールを送ってください)
- プロフィール
  - 入会金：無料
  - 会費：無料
  - 回線数：1
  - 運営時間：24時間(メンテナンスは毎日１時間)
  - 会員数：16人
  - 開局日：1991年8月24日
  - 入会方法：ゲストでアクセスしてオンラインサインアップ後、シスオペあてにメール(チャットでも可)を送ってください

◉ちょっとパソQ　よく、ネットの宣伝で「Ｎ８ＩＸＮ」と書かれていることがありますが、いったい何のことですか？(千葉県／高橋充・17歳)☆これは通信制御手順のことで、Ｎはパリティなし、８はデータビット長８ビット、Ｉはストップビット１、Ｘはフロー制御をおこなう(ＸＯＮ)、Ｎはシフト制御をおこなわない(ＳＯＦＦ)、ということを示している。ちなみに「漢字」がつく場合はシフト漢字という意味ね。

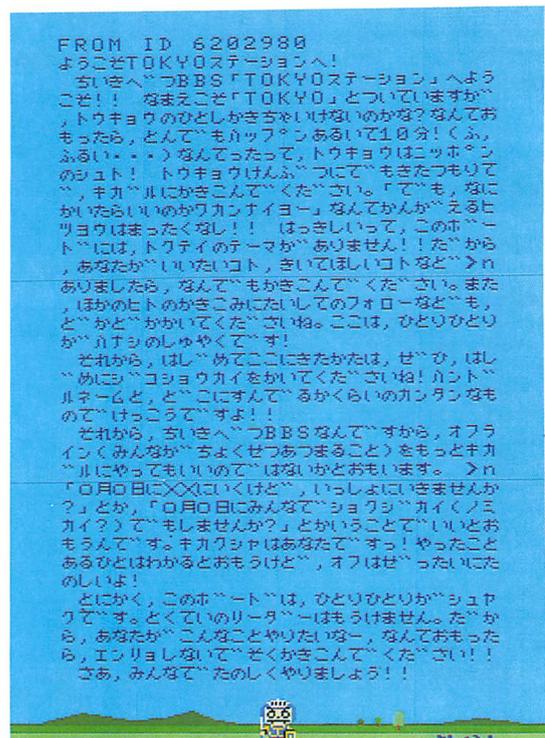
INFORMATION PAGE

今月の目玉★地いきBBS

地いきBBS

1 TOKYOステーションBBS
2 すっきゃねん おおさか
3 せんだ゛いVOICE-BOX
4 ちば゛ニッホ゜ンイチ！
5 なご゛やかすコ゛ヤ
6 うみのなかみちBBS
7 Hot Net！ほっかいど゛う
8 ひろしまBBS
9 こうへ゛ほ゛ーと゛
10 ホ゜ートタウンよこはまワイワイNET
11 しこくBBS
12 しず゛おかBBS
13 さいたまBBS
14 こと・KYOTO おいで゛やす
15 フリートークなが゛さき
16 やまぐ゛ちBBS

←1から16までさまざまな地域の話題で満載！ 最近は北海道や京都のボードが盛り上がっているのだそうだ

草ネットのように地域内で密接な関わり方をしているボードがリンクスにもあるのだ。その名も『地いきBBS』。なぜ「いき」がひらがななのかわからないが、ここには16もの地域別ボードがある。上の写真がその一覧である。北は北海道から南は長崎まで16の地域にわかれて活発にローカルな話題で盛り上がっていた。

手始めにTOKYOステーションBBSをのぞいたのが右上の写真だ。ボードリーダーの決意のほどがうかがえる。これでだいたい、このボードの趣旨がわかってもらえただろうか。たまにはこういったローカルな話をしてみるのもいいかもしれない。ちなみにこのコーナーでいちばん元気いいのは北海道と京都だそうだ。

FROM ID 6202980
ようこそTOKYOステーションへ！
　ちいきへ゛つBBS「TOKYOステーション」へようこそ！！　なまえこそ「TOKYO」とついていますが゛，トウキョウのひとしかきちゃいけないのかな？なんておもったら，とんで゛もハッフ゜ンあるいて10分！（ふ，ふるい・・・）なんてったって，トウキョウはニッホ゜ンのシュト！　トウキョウけんふ゛つにて゛もきたつもりで゛，キカ゛ルにかきこんで゛くだ゛さい。「で゛も，なにかいたらいいのかワカンナイヨー」なんてかんが゛えるヒツヨウはまったくなし！！　はっきしいって，このホ゛ート゛には，トクテイのテーマが゛ありません！！だ゛から，あなたが゛いいたいコト，きいてほしいコトなど゛＞n
ありましたら，なんで゛もかきこんで゛くだ゛さい。また，ほかのヒトのかきこみにたいしてのフォローなど゛も，ど゛かど゛かかいてくだ゛さいね。ここは，ひとりひとりが゛ハナシのしゅやくで゛す！
　それから，はじ゛めてここにきたかたは，ぜ゛ひ，はじ゛めにジ゛コショウカイをかいてくだ゛さいね！ハント゛ルネームと，ど゛こにすんで゛るかくらいのカンタンなもので゛けっこうで゛すよ！！
　それから，ちいきへ゛つBBSなんで゛すから，オフライン（みんなが゛ちょくせつあつまること）をもっとキカ゛ルにやってもいいので゛はないかとおもいます。＞n
「O月O日に××にいくけど゛，いっしょにいきませんか？」とか，「O月O日にみんなで゛ショクジ゛カイ（ノミカイ？）で゛もしませんか？」とかいうことで゛いいとおもうんで゛す。キカクシャはあなたで゛すっ！やったことあるひとはわかるとおもうけど゛，オフはぜ゛ったいにたのしいよ！
　とにかく，このホ゛ート゛は，ひとりひとりが゛シュヤクで゛す。とくていのリーダ゛ーはもうけません。だ゛から，あなたが゛こんなことやりたいなー，なんておもったら，エンリョしないで゛ぞくかきこんで゛くだ゛さい！！
　さあ，みんなで゛たのしくやりましょう！！

←TOKYOステーションBBSではみんなで顔を合わせるオフ会もけっこうやっていたらしい。残念ながら今はちょっと下火のようだが、のぞいたときには1月に2つくらいしか書きこみがなかった。みんなでドンドン書きこんでいけばまたまた盛り上がるにちがいないぞ。みんなでこのボードへ書きこんで砂漠に緑をよみがえらせよう！

MSX・FANのボード★めいおうせい通信

春だからというわけではないだろうが、めいおうせい通信にも新しいメンバーが加わった。バッファローマークの入ったオリジナルフォーマットを持つれべっかクンだ。彼は、ここのペースについていけないといいながら、しっかりついていって今ではすっかり常連の仲間入りだ。

もう1人、もんがークンはMファンディスクに関する意見を書いてくれた。こういう意見は貴重だからみんなもどんどん書いてちょうだい。

FROM ID 1010347　　◆'92年02月
はじ゛めましてっ！　　◆ 06日21時
　とはいうもののまえにもここのホ゛ート゛はきたことが゛あるんだ゛けど゛（ぞーとーまえのはなしで゛すけど゛ね・・・じ゛ふ゛んで゛もおぼ゛えが゛ないもん。）あまりにもしってるひとよりしらないひとのほうが゛おおいものだ゛からいちおう「はじ゛めまして」ってことねっ！
　それにしてもあいかわらず゛ここってかきこみのかず゛はいようにおおいんで゛すね（みんな　1ど゛にかくまいすうが゛おおいんだ゛もん。わたしなんて2まいが゛やっとで゛すよ。）ど゛こまで゛みなさんのペ゜ースについていけるかわかりませんけど゛よろしくおねが゛いしまーすっ！！

れべ゛っか

←バッファローズのマークがシブイ、れべっかクンの書きこみ。2〜3週間後にはすっかり常連になってしまった彼の姿があった。つぎつぎとボードのとりこになってしまうめいおうせい通信をよろしく

FROM ID 6853915　　◆'92年02月
だ゛いふ゛おぞいけど゛、MFAN　　◆ 27日09時
　はじ゛めまして、わたしは、もんが゛ーっていいます。
　ほんとは、アンケートはが゛きで゛、だ゛ぞうかとおもったけど゛、こっちのほうが゛、かくじ゛つに、よんで゛くれてぞうだ゛なとおもって。
　シャウトマッチが゛つまらない。ほんとーに、つまらない。
　で゛も、あれくぐ゛らいのころのが゛、けいさいかのうなので゛あれば゛、「ホ゛ルフェスと5にんのあくま」とか、「ちゃっくんぽ゜っぷ゜」とか、「ト゛ルアーガ゛のとう」とか、「ラフ゜テック2」とか、「ダ゛ンジ゛ョンマスター（アスキー）」とか、えーっと、あと・・・　n

MSX FAN

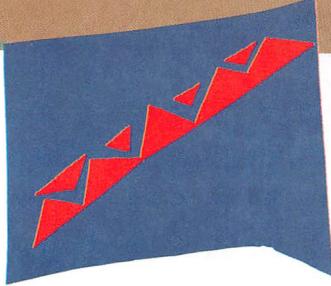
←なかなか読みのするどいもんがークンはディスクに関してのきびしい意見を寄せてくれた。だけど、アンケートで出しても絶対編集長は読んでいるから大丈夫

FROM ID 6853915　　◆'92年02月
3が゛つご゛うについて　　◆ 27日09時
　とにかく、こういうのを、けいさいしてほしい！が゛んば゛ってくだ゛さい。
　パ゜ソつうてんご゛くのけいさいプ゜ログ゛ラムは、いつもちょうほうしてます。かんしゃ。
　ケ゛ーム十じ゛ぐ゛んは、とび゛らえば゛かりで゛つまらない。だ゛って、MFANにおなじ゛えが゛、のってるんだ゛もん。デ゛ィスクで゛デ゛ーターをきょうきゅうで゛きるので゛あれば゛、ウルティマIVのなかま8にんが゛、ぜ゛んいんさいこうレベ゛ルで゛、あとは、アビ゛イスいいくだ゛けのじ゛ょうたいのが゛のせてほしい！
　かってなこといって、すいません。それで゛は　e

MSX FAN

←そうかゲーム十字軍はつまらないのか。担当者によくいっておくので来月は期待しよう。ところでウルティマⅣが終わっていないとみた。だめだよ自力で解かなきゃ

●LINKSについてのお問い合わせは

リンクスの入会方法などに関する質問は、〒604京都府京都市中京区烏丸通御池下ルリクルートビル8F　日本テレネット㈱リンクス会員課「リンクスMSX・FAN」係　☎0120-251-063(フリーダイヤル)

スーパー付録ディスクのフリーウェアを使ってみよう

さて、今月のフリーウェアは91年10月号(はじめてディスクが付いた号)で収録してリクエストの多かったPMarcをはじめ、圧縮・解凍ツールのPMシリーズをフルセットなのだ。

PMextは解凍ツール。PMarcが圧縮ツール。PMsfxは自己解凍のファイルを作り、PMCATは圧縮ファイル同士をくっける。そのほかにもPMSETやPMEXE、PMCHGMXなど、全部で7つ。

今月のフリーウェア一覧

●解凍ツール	PMext Ver.2.22	by Yoshihiko Mino
●圧縮ツール	PMarc Ver.2.00	by Yoshihiko Mino
●アーカイバサポートツール	PMsfx Ver.2.00	by Yoshihiko Mino
	PMCAT Ver.2.11	by Yoshihiko Mino
	PMSET Ver.1.20	by Yoshihiko Mino
	PMEXE Ver.2.00	by Yoshihiko Mino
●圧縮ツール用パッチ	PMCHGMX	by SO LONG

※すべてニフティサーブから転載しました。

実験ディスクの作り方

フォーマットしたディスクを用意しよう。まず、どこかにしまってしまったMSX−DOSかMSX−DOS2のディスクを見つけ出してくれ。DOSが付いてこなかったという悲しい人も付録ディスクにDOSのディスクを作るのに必要な2ファイルが入っているので大丈夫。付録ディスクの大メニューにある『MSX−DOS』というコーナーロゴがその入口だ。

用意できたら、下のカコミを番号順に実行していってほしい。地色の青い部分にある赤文字が実際に打ちこむ文字になる。

❶MSX−DOS(2)のディスクを作る

DOSのプロンプト(A＞)が表示されている状態で下のコマンドを実行してコピーする。DOSがないという人は付録ディスクを立ちあげて大メニューの『MSX−DOS』というタイトルロゴを選べばDOSのプロンプトが出てくるはずだ。

```
★MSX−DOSの場合および
付録ディスクからコピーする場合
A>COPY  MSXDOS.SYS  B:⏎
A>COPY  COMMAND.COM  B:⏎
★MSX−DOS2の場合
(ターボRユーザーはこちら)
A>COPY  MSXDOS2.SYS  B:⏎
A>COPY  COMMAND2.COM  B:⏎
```

❷付録ディスクからコピーする

今コピーした実験ディスクを入れてリセットし、DOSを立ちあげる。今度は付録ディスクにかえて下のコマンドを入力し実行する。これで必要なファイルすべてが実験ディスクにコピーされた。

```
A>COPY  PMEXT222.COM  B:⏎
A>COPY  PM.LZH  B:⏎
```

❸漢字を表示できるようにする

漢字BASICのあるMSX(2＋以降の機種には内蔵されている)では漢字が表示できる。

```
A>BASIC⏎
CALL  KANJI⏎
CALL  SYSTEM⏎
```

❹PMextを自己解凍する

解凍ツールPMextは自分で自分を解凍するのだ。ただし、このとき漢字が表示できるようになっていないと読めない文字列が表示されてしまう。でも、気にせず「Y」を選んで解凍しよう。

```
A>PMEXT222⏎
Extract(Y/N)Y
```

❺全部解凍してみよう

今回は2重に圧縮されているので解凍作業を2度やるのだ。成功すればディスクに26ファイルあるはずだ。失敗したらフォーマットから繰り返そう。

```
A>PMEXT  PM.LZH  *.*⏎
A>PMEXT  *.PMA  *.*⏎
```

まずドキュメントを読んでみよう

フリーウェアには本体とは別に「DOC」という拡張子のテキストファイルがある。これはドキュメント(ドックファイル)と呼ばれ、使い方などについて書かれている。このドックファイルはTYPEコマンドで表示することができるのだ。ただ、漢字BASICのない機種では読めないのでドキュメントを郵送するからね。

❶画面の表示幅を変える

ほとんどのドキュメントが半角にして80字(漢字で40字)の表示幅で書かれているのだ。

```
A>MODE  80⏎
```

❷ドキュメントを画面に表示する

ドキュメントを読んでみよう。CTRLキーとSキーでスクロールを止めるのを忘れずに。

```
A>TYPE  PMARC.DOC⏎
```

フリーウェア感想文(3月情報号)

3月号ではいつもちょこんと入っているゲームを大々的に特集してみた号だったのだ。それだけにふだんパソ天をやり過ごしている人たちにも遊んでもらえたのだ。そのせいかは知らないが、「こんなゲームがほしい」などの一見無茶な走り書きがたくさんあって読んでいておもしろかった。

●爆弾探しゲーム

何度もリプレイしてしまいます。難点が3つあります。①中級と上級でやるとワクが画面から出る。②数字が線と重なって読みにくいためマス目の中央に表示させたほうがいい。③約20ぶんの1の割合でヒントの数字がウソを教える。
(静岡県／長利正弘・24歳)

●HANGMAN

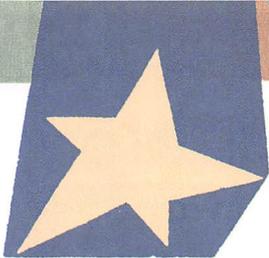
Mファンの説明に書いてないことがありました。1文字入力したときに正解したらつぎは単語を入力するのです。このとき、メッセージが同じなのでわかりにくいです。
(山梨県／Hid・?歳)

●激突! 質並べ

まず、2人が一度に残点0になるとどちらか1人のCGしか見られない。同じく2人が最下位となると1人の名しかない。
(兵庫県／匿名希望・16歳)

●もぐら叩きVer.1.0

単純なゲームだけどけっこう楽しめました。でもすべてのキーを同時に押していればいくらでも点数が取れてしまうというところが気になりました。まちがったキーを押すと減点になるとかいろいろ工夫してほしいと思います。
(福井県／林智晴・16歳)

●フリーウェアについて
多くの人に使ってもらうことを目的に無料で提供されているソフトのことをフリーウェアと呼んでいる。改造や譲渡などは作者の希望にそう形で行い、十分に感謝して使おう。また、使用者にはバグの報告や感想などを作者に伝えるという大事な使命もある。今月のフリーウェアを使った人は感想をパソ天「フリーウェア感想文」係まで送ってほしい。誌面でも紹介していくぞ。

アーカイバ(圧縮&解凍)は超便利ツール

今月号はアーカイバソフトを集めて特集している。アーカイバとは複数のファイルを1つにまとめてしまっておくためのツールのことだ。ちなみに、1つにまとまったファイルのことを書庫ファイルという。ふつうは1つにまとめると同時に圧縮をするようになっているので、ディスク容量が不足する場合や、ふだんはあまり使わないようなファイルなどにアーカイバを使うと効果的だ。ファイルを圧縮しつつ、書庫に入れることを冷凍といい、圧縮されたファイルを元に戻すことを解凍という。また拡張子がCOMになっていて実行すれば自動的にファイルを解凍する書庫のことを自己解凍書庫という。自己解凍書庫はアーカイバを持っていなくても解凍することができるので便利だが、解凍ルーチンを書庫ファイル内に含むので、ちょっとサイズが大きくなるのが欠点だ。

PMシリーズを使ってみよう

すでに付録ディスクに使われているので、みんなもよく御存知のアーカイバであるPMシリーズを紹介する。PMシリーズには何個かのファイルが存在する。これは圧縮や解凍には多くのメモリを必要とするので、圧縮や解凍など機能別にファイルにわけてあるのだ。Mファンの付録ディスクに、毎号収録されているPMextというファイルは解凍用のプログラムだ。解凍するには、基本的な使い方の❶のように実行すればよい。逆に圧縮する場合には、PMARC2というファイルを使う。使い方は❷のように実行するのだ。圧縮には時間がかかるが、そのぶんディスク容量を節約できる。また作成した書庫を連結して1つの書庫にしたい場合には、PMCATを使う。

これを使うことで、一度解凍してからもう一度圧縮しなおすということをせずに1つの書庫にすることができる。使い方は❸のとおりだ。アーカイバにこまかいカスタマイズをしたい場合は、PMSETを使う。DOS2で使われている、ファイル属性に関する設定などができる。各命令オプションはドキュメントを見てほしい。

とはいえこれは使う必要は特にないかもしれない。

基本的な使い方	
❶	A>PMEXT　書庫名 展開するファイル名⏎
❷	A>PMARC2　書庫名 圧縮するファイル名⏎
❸	A>PMCAT　書庫名 追加したい書庫名⏎
❹	A>PMSET　ファイル名 命令⏎
❺	A>PMARC2　実行書庫名＝PMEXE2. COM 自動実行するファイル名⏎
❻	A>PMCAT　自己解凍書庫名＝PMSFX2. COM 書庫名＝展開されるファイル名⏎

使い方の❺や❻のように書庫名のうしろにPMEXE2やPMSFX2を指定することで自己解凍する書庫を作ることができる。PMEXE2は自己解凍後に自動的に実行するファイル名を指定する。PMシリーズではファイル名にワイルドカード(＊や?)が使用できるので、複数のファイルをラクに扱えるぞ。

パッチでタイムスタンプを正常に

PMシリーズは、CP/M用に作られているため、タイムスタンプ機能をそのままでは使ってくれない。したがって圧縮や解凍するときに、書庫内のファイルのタイムスタンプが狂ってしまう。タイムスタンプは、そのファイルが作られた時間を示す大切なものだ。プログラムなどのバージョンのチェックに使ったりするからだ。これを正常にするためにPMEXTとPMARC2にパッチを当てておかなければならない。パッチを当てるには、ファイル名を一度変更しておく必要がある。❾を実行してファイル名を変更した後でPTPMAを使う(❿)。PTPMAは実行するだけでPMEXTとPMARCにパッチを当ててくれる。パッチを当てたら、⓫のようにしてファイル名を元に戻そう。

ファイル名を変更してから使用する	
❾	A>REN PMARC2.COM PMARC.COM⏎
❿	A>PMCHGMX⏎
⓫	A>REN PMARC.COM PMARC2.COM⏎

パッチを当ててタイムスタンプ機能を使えるようにしても、自分の使っているMSXの時間が狂っていては意味がない。DOSのDATEとTIMEコマンドを使って日付と時間を合わせておこう。ゲームを遊んだ後では日付が狂っていることがあるので、よく注意するのだ！

アーカイバの使いわけ方

MSXで使えるアーカイバは、PMシリーズ以外にもCPMLHARCというものがある。これも圧縮と解凍のファイルが分かれている。LHRDが解凍用のプログラムで、LHAというのが圧縮用のプログラムだ。圧縮のプログラムはLHAという名前なのだが、MS-DOSなどで普及しているLHAとは違う。このLHAはMS-DOSのLHarcに相当するものだ。オリジナルであるMS-DOS版がバージョンアップしてLHarcからLHAになるまえに、CP/M版の圧縮プログラムの名前をLHAに付けていたので、まぎらわしいことになってしまった。

さて、ネットにファイルをアップロードする場合には、PMARCよりもLHAを使って書庫を作る場合がある。

PMARCで作られた書庫は、多くのユーザーがいるPC-9801などのマシンで解凍をするのは困難なのだ。だから画像などMSX以外の機種でも使用することができるファイルをアップロードする場合はできるだけLHAを使うようにするべきだ。コミュニケーションが主体であるパソ通では、圧倒的にユーザー数が多いPC-9801など、MSX以外のマシンを使っている人達のことも考えておかなければならない。パソ通はいろんな機種のユーザーがいるということを忘れないように。そのためにもLHAを用意しておく必要がある。自分のアップロードしたファイルが、あまり多くの人に見てもらえないのは悲しいことなのだ。しかし、CPMLHARCは容量の関係で付録ディスクには収録していないので、自分で探してダウンロードしてこなければならない。

では、PMARCを使って圧縮するのは、どういう場合なのかというと、書庫ファイルを使用できるのがMSXだけと限られている場合だ。例えばMSX用のプログラムの圧縮などに使うのだ。

●ドキュメントの郵送 漢字BASICのないMSX2の人たちのためにドキュメントを実費で郵送することにした。今月号のドキュメントがほしい人は250円切手を貼った返信用の封筒(横120ミリ、縦235ミリより大きいもの)に住所、氏名を明記して次号の発売日(5月8日)までにパソ天「5月号ドキュメント希望」係まで送ってくれ、いっしょにパソ天の感想なんかも書いてくれるとうれしいぞ。

いろいろな圧縮アルゴリズム

実際にPMARCなどのアーカイバを使ってみて、ファイルの圧縮とはどんなふうにやっているのだろうと疑問に思った人もいるだろう。そこで今月はアーカイバの特集のついでで、いくつかの圧縮アルゴリズムについてかんたんに紹介する。圧縮アルゴリズムは、わずか1ページくらいでは、とうてい説明できるものではないし、いろいろなアルゴリズムが存在するので、ごく基本的な考え方の説明だけにしておく。紹介するのはどれも有名なものばかりで、実際にそのアルゴリズムの応用がアーカイバに使われているので、自分でファイルを圧縮するプログラムを作ってみる場合に多少は参考になるだろう。実際に紹介するアルゴリズムだけでは、たいして高い圧縮率を望むことはできないので過剰な期待しないように。もしも、圧縮アルゴリズムに興味を持ったら専門書を読むことをおすすめする。とはいえ専門書はどこへ行っても見かけないのだが……。

連長圧縮(1次元圧縮)

この圧縮方法は、最も単純なアルゴリズムで、ランレングス圧縮ともいう。同じデータが連続して現れるときに、データ、個数のペアで置き換えていく。

要は同じデータをまとめて単純に合わせればよい。この方法を使う利点はアルゴリズムがかんたんなため、処理にあまり時間がかからないことだ。ただし連長圧縮では圧縮率はあまり期待ができない。なぜなら通常の文章やプログラムでは同じデータがそれほど長く続くことなどありえないからだ。この方法で圧縮できるのは、グラフィックデータなど同じデータが連続してよく出現するものだけに限られる。また、テキストファイルなどで、スペースをタブコードで置き換えることもこの連長圧縮の一種だ。連長圧縮には大きな問題がある。それは例を見ると分かるように、DとEは個数が1なので本来はD1とE1というように置き換えるところだ。でもこれでは元のデータよりも長くなってしまう。圧縮率を高くするために、この1をどうやって使わずにすますかというのが連長圧縮を使った場合に、工夫しなければならないのだ。ここでは圧縮対象をグラフィックデータのみに絞って考える。グラフィックのデータは同じデータが連続する部分が多く、連続しない部分も多くの場合が固まって存在する特徴がある。

ここで考えられるのは、個数・データという順番に置き換え、個数は不連続なデータが続くバイト数+128を入れ、連続するデータはそのまま連続する個数を入れる。この方法はデータの連続数127までしかカウントできないことに注意。

AAABBCCCDE
↓
A3B2C3DE

Huffman(ハフマン)法

D. A. Huffmanによって考案された、本格的な最初の圧縮法がハフマン法だ。通常はデータをバイト単位で処理して行くのだが、このハフマン法は頻繁(ひんぱん)に使われているデータから順にすくないビット数で表し、あまり現れないデータを多いビット数で表していくことにより、ファイル全体の大きさを小さくするというものだ。例の場合をかんたんに説明すると、まず最初に、圧縮対象のデータを一度すべて読み取って出現する回数の統計を取る。つぎにやることは最も多く出現したデータを0(2進数)で表す。そして、2番目に多く出現したデータを10(2進数)、3番目を110(2進数)というように置き換えていく。この置き換えを符号化という。結果は例の場合を見てみれば、よくわかるように、10バイトの文字列が、わずか15ビットに圧縮された。ただしこれに統計の結果(符号表という)を付け加えなければ、元に戻すことはできないのでもう少し大きくなる。例の場合だと出現したデータ数は3種類なので、3バイトが必要だ。それでも圧縮されたファイルの大きさは、元のファイルの大きさの半分以下だ。

このハフマン法は、たいていのアーカイバに使われている基本的なアルゴリズムだ。実際に使う場合には符号が8ビット以上にならないように工夫しなければならない。またビット単位でデータを処理しなければならないため、処理が複雑で時間がかかってしまうのが欠点だ。しかし、圧縮対象のファイルがどんなものであっても、たいてい圧縮に成功するのが特徴といえよう。

AAABBACBAA
↓
0001010011 01000

LZ法

ジブとレンペルの考案した圧縮アルゴリズムがLZ法だ。LZ法には2種類の方法がある。

1つはLZSS法、もう1つはLZW法という。まずは、LZSS法の原理を説明する。これはスライディングディクショナリ法に属するものだ。原理はかんたんで、まず圧縮対象ファイルを数KB(キロバイト)読み取り辞書とし、それからファイルを何バイトか読み取り、それが辞書と最も長く一致する位置と長さを符号として出力する。一致するものがない場合は、そのまま1バイトを出力するのだ。これによって圧縮されているのか、されていないのかを示すために1ビットをフラグとして使うことになる。圧縮対象になるファイルの大きさから、辞書の大きさを決めなければならないが、辞書の大きさの決め方によって圧縮率が変わってくるのでかなりやっかいだ。このLZSS法もハフマン法と組み合わされてアーカイバによく使われる。

また、もう片方のLZW法についても説明しておく。このLZW法はダイナミックディクショナリ法に属するものだ。圧縮率はLZSS法に及ばないが、処理速度はLZSS法よりも速くなるので、あえてLZW法を使うアーカイバも存在する。原理は、最初に0〜255の要素に1バイトで表すことのできるデータをすべて登録し、ファイルを読み出すごとに最も長く一致する表の位置を出力する。また、一致した文字列に次の文字を加えたものを要素として表に追加していく。これを繰り返していくのだが、表が大きくなりすぎると、位置を表すのに必要な情報も多く必要となるので、表はある程度までの大きさにする。このようにLZ法というのは、今までに出現したデータを辞書として、その中から一致するものを取り出してコピーするというのが基本的な原理なのだ。

→P116の「スーパー付録ディスクの使い方」参照

今月もCGコンテストへたくさんの作品を「ありがとう♪」でおじゃる。そのなかから今月も選りすぐった27作品を掲載したぞよ。ゆっくり鑑賞してたもれ。

賞金&賞品システム

CGコンテストに掲載された作品は梅麿をはじめとするビッツーCGチームの5人が評価します。5人が5つの項目につき1〜5点の5段階で評価したものの合計点が高いほどランクも高くなります。

5つの項目は、紙芝居部門は構図・色彩・魅力・演出・技術、イラスト部門は構図・色彩・魅力・背景・表現力となっています。

	①恐竜のタマゴ	②ゾウのタマゴ	③ダチョウのタマゴ	④カエルのタマゴ	⑤メダカのタマゴ
ランク	100点以上 超すばらしい作品に与えられる、師範代格の称号。	80点以上 並みの努力ではもらえない、優秀な作品に与えられる。	60点以上 これからに期待する、ちょいウマの作品に与えられる。	50点以上 いわゆる並の作品に与えられる。オール2的な称号。	40点以上 まだまだ未熟だが光るところのある作品に与えられる。
賞品&賞金	イラスト部門は現金1万円。紙芝居部門は現金2万円。	イラストは現金5千円。紙芝居は1万円以内のソフト。	イラスト、紙芝居ともディスク5枚+Mファンテレカ。	イラスト、紙芝居ともディスク1枚+Mファンテレカ。	イラスト、紙芝居ともMファンテレカ。

梅麿　今月は残念ながら恐竜のタマゴクラスの出なかったイラスト部門でおじゃる。そのあたりも含めてみんなの意見をいってほしいでおじゃる。

アニイ!　そうだね。ちょっとパワーダウンって感じはあったような気がするね。

ファンキーK　常連の作品はちいさくまとまりすぎてて「これはいい」という迫力のあるものは見られなかったぞ。

のぐりろ　初投稿の人を中心に個性的な作品がたくさんあったでしゅ、でも……未完の大器というか、こなれていない作品が多かったのが残念だったでしゅ。

Dr.S　それでもなかには「えー、本当にはじめてなの?」なんて人もたくさんいたから、今後に期待できるでしょう。

ファンキーK　常連もうかうかしていると、追い越されるかもしれないぜ。

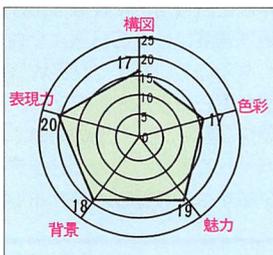
のぐりろ　常連の人がそうだったようにCGの腕は描くほどに上達していくものでしゅから。

ファンキーK　とにかく、オレのスピリットを熱くする作品を待っているぜ!

東京都・SLOPEの　動物虐待

(グラフサウルス使用/SCREEN7)

総合91点

なかなか、よくまとまったCGで好感が持てるでおじゃる。とくに子供の乗っているドラゴンがよくできていると思うぞよ。全体的に楽しい雰囲気に仕上がっているのがGOODでおじゃる。欲をいえば、もっと動きのある構図にすれば恐竜のタマゴも狙えたと思うぞよ。㋲

優秀者のテクニックを盗め!

この作品のいちばんすばらしいところは描かれているキャラクタがいきいきしているというところでおじゃる。なにもCGに限ったことではないでおじゃるが、この「いきいき」を表現するためにみんな(プロも)苦労しているぞよ。それぞれに自分なりの「いきいき」の表現方法があるから、いちがいにはいえないけど、キャラクタはやっぱり「顔が命」だと思うぞよ。表情が個性豊かに表現されていれば、ある程度はカバーできるマロ。じっくり研究してほしいものでおじゃる。

↑ドラゴンがいちばん描きこまれているぞよ

←先頭の男の子は一目見てリーダーとわかる

←紅一点の女の子らしくかわいく描かれている

←ヘルメットなどの小道具を使えば性格づけもできる

おしかった人たち

●イラスト部門(構図・色彩・魅力・背景・表現力)〈北海道〉「クリスタルな二人」羽衣緒主(2・3・3・1・2)「深海探検」長谷山真吾(2・3・3・2・2)「センパイ」達人(2・2・1・2・1)「テヘヘ…」min²(1・3・2・4・2)「長江くら太に贈る絵〝胴長おじさん〟」オツベル二堂(2・3・2・2・2)北海道「りんごごごごご」りえちゃん元気!!(2・2・1・1・2)〈青森〉「ぼくの理論は完璧さ!」中村憲一(2・2・2・1・2)〈岩手〉「戦場のマリア」利之木阿達(2・1・1・2・1)

登場人物紹介

梅麿　本コーナーの中心人物。得意な分野は当然女の子

ファンキーK　髪の毛が立っているけど本当はやさしい

のぐりろ　ふだんは知能を失っているがときどき正気に戻る

アニイ！　ビッツーでは数すくない、まともな人物(うそ)

Dr. S　なぜかことわざが好きという不思議な新人

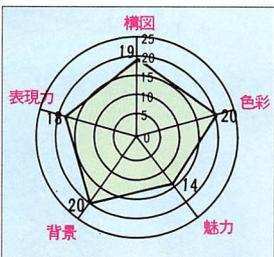
静岡県・ホルスタイン渡辺　友人シリーズ1

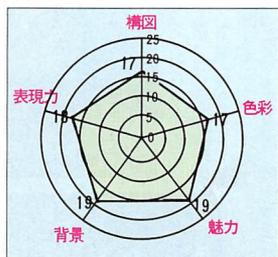
(F1ツールディスク使用／SCREEN7)

総合91点

こわいでおじゃる。描いている人は相当うまいでおじゃるが、はっきりいってそれがこわいぞよ。こんな絵を描いていると友達なくすんじゃないかと他人ごとながら心配になるぞよ。見てのとおりあまり楽しい作品とはいえず、見る人に訴えかけるものがないというのが気になるでおじゃる。㊕

静岡県・H. 早川　しろ

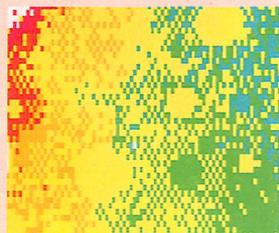
(グラフサウルス使用／SCREEN7)

総合90点

こういう素朴な雰囲気の作風はなかなか見かけないでおじゃるが、けっこういいものでおじゃる。なにかこう、平和という気がして安心するぞよ。さて、冷静に分析してみるとやはりネコの表情がかなりいい効果を生んでいるマロ。作者はCG初作品だけに今後が期待できるでおじゃる。㊕

優秀者のテクニックを盗め！

さすがに常連だけにこまかいところまでちゃんと描いているでおじゃる。とくに学生服はシワを効果的に加えてみごとに表現しているぞよ。こういうところは自分の作品に応用できるからじっくり研究してみるのもいいと思うマロ。シワを表現するためにタイルパターンを使って色を微妙に変えているところなんかくろうと好みという感じでいいぞよ。

⬆こうして部分に注目してみると同じ色に見えたところも微妙に色を変えている

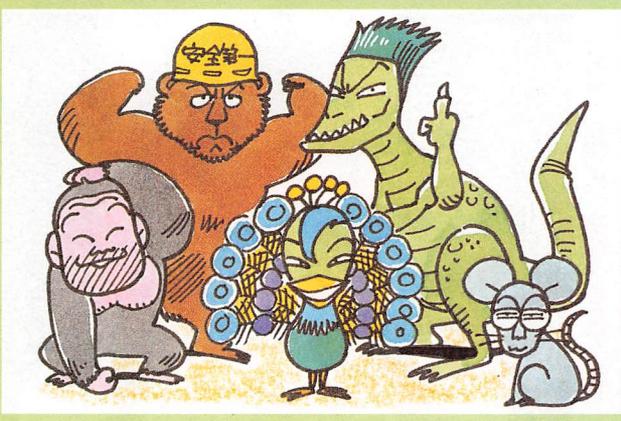
優秀者のテクニックを盗め！

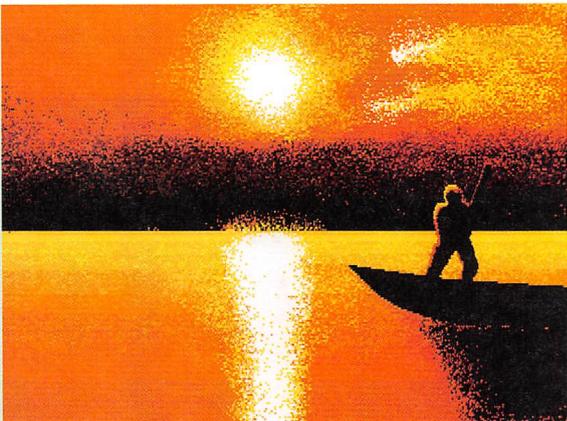
「ブラシ」にあこがれてた人は多いと思うけど、そういう人ってブラシの機能があるとつい多用してしまうでおじゃる(マロもそうだった)。この作品はまさにブラシの効果を十二分に発揮しているぞよ。本当はちょっと失敗しているところもあるし、ベッタリぬられていてルーペで修正したくなるようなところもあるでおじゃるが、配色がいい効果を生んでいるマロ。

⬆配色がいいとブラシだけでも十分な効果が得られる

明日のCGコンテストを考える　好きな動物を描こう！

梅麿　先月、部門を増やそうということになって、毎月テーマを決める「規定部門」をもうけることにしたでおじゃる。
アニイ！　この原稿は4月号の発売日まえに書いているから、まだ1作も届いていないな(笑)。
Dr.S　そんな状況でいったい何を話そうというのさ。
のぐりろ　もちろん、8月号のテーマに決まってるじょ～ん。
Dr.S　3か月も先の話だよー。
ファンキーK　ちっちっち、おまえはまだあまいぜ。お盆や年末なんかはな……(ごにょごにょ)。
Dr.S　えっ、半年もまえに原稿書かなきゃいけないのー！
アニイ！　本当にKは人をだますのが好きだよなー。
ファンキーK　くっ、くっ、くっ、だっておもしろいんだぜ、こいつ。
Dr.S　ぶー、ぶー、ぶー。
梅麿　いいから、つぎのテーマは何にするといいのか決めてたもれ。
のぐりろ　ぼくちんは動物なんか描くといいと思うじょ。
梅麿　よし、みんなの意見もまとまったところでテーマは「好きな動物」ということになったぞよ。しめ切りは5月8日消印有効、掲載は8月号でおじゃる。
全員　全然、まとまってない！

おしかった人たち

〈福島〉「ほほえみ」すまいる(3・2・2・1・2)〈茨城〉「枯木」くにはる(2・2・1・1・2)「サイボーグパートナー」またびちー(2・3・3・3・2)「Moonshine」県立K商業野球部員(1・1・1・1・2)「……」なしが食べたいやきいも(1・1・2・1・1)〈栃木〉「ひさしぶり」TM2(2・3・2・2・2)「ひめさま～」KAZUSA(2・3・3・4・3)〈群馬〉「風景画「像」」CAFE(1・1・1・1・1)〈埼玉〉「こびとのらくがき」あめあめふれふれもっとふれ(1・3・2・3・2)

おしかった人たち 「戦士の微笑」ゴマちゃん村田(2・3・2・1・2)「謎」茂木章(2・2・1・1・2)「また誰かが」てちゃば(2・3・3・1・2)〈千葉〉「エイッ」ジョン1号(2・2・2・2・2)「とんぼ」喪黒福造(2・1・1・1・2)〈東京〉「中国人」ねあじい(2・3・3・1・3)〈神奈川〉「異国」VD ALPHA(1・2・1・1・2)「エルフの冬」㈱けんぼう(2・2・2・1・2)「終戦」中村昇太郎(2・1・2・1・2)「どこまでつづく？」廣瀬剛(3・3・2・2・2)「何？」まきろ(1・1・3・1・1)

北海道・夢与郎 夕暮れ
(グラフサウルス使用/SCREEN7)

総合87点
わたしは個人的にこういう作品は好きだ。ただ、水平線がくっきりとわかれてしまっているのが気になる。もっとぼかしたほうがよかったのに。教訓「水平線も方便」Ⓢ

茨城県・牧島秀行 BLUE
(グラフサウルス使用/SCREEN7)

総合77点
ちょっと、ありきたりの構図ですね。ただ女の人を描くというよりもこの表情は何を意味しているのかを考えて描いてください。㋐

東京都・SLOPEの RULER
(グラフサウルス使用/SCREEN7)

総合76点
オレさまなら、緊張感を出すためにまえの人物の表情を険しくして左手の位置を下げ、奥の人物をほんのすこしうしろに引くなー。Ⓚ

愛知県・てぐてぐ ASHINEKO
(グラフサウルス使用/SCREEN8)

総合79点
ひょっこりひょうたん島な感じのネコの表情がおもしろいじょ。海がむらさきってゆーとこが変わってる。人のこといえないけど。Ⓞ

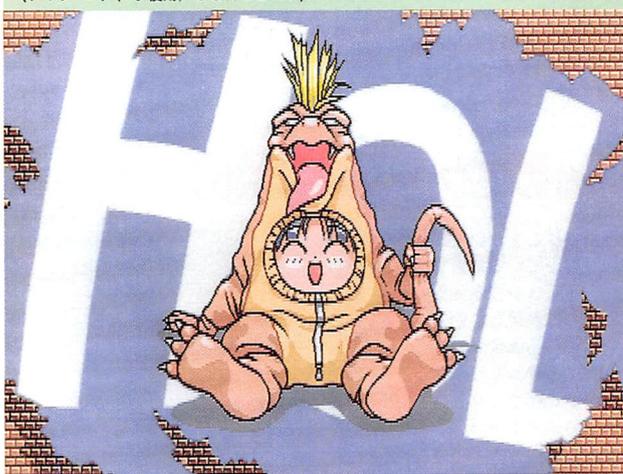
広島県・かぐや ほたる草
(グラフサウルス使用/SCREEN8)

総合79点
なかなか印象的な作品なのです。色彩もうまくいっているのですが、くきの部分に使われているグレーの色が気になるんですよね。㋐

静岡県・ホルスタイン渡辺 ほるすたいーん
(F1ツールディスク使用/SCREEN7)

総合89点
はっきりいって「うまい」。だから、これからはもっと色数を多く見せる工夫をしてみてくれ。なんだか16色使ってないような気がするぜ。もっとメリハリ(色と色とのバランス)があってもいいと思うぞ。Ⓚ

新潟県・Tash 剣物語
(グラフサウルス使用/SCREEN7)

総合78点
背景をマンガのコマ割りの様にするところはおもしろいです。CG一枚で物語を表現しているところがすばらしい！㋐

岩手県・阿部くん OBAKE
(パナソニックシステムディスク使用/SCREEN8)

総合77点
ボソボソっとした色の使い方がとてもおもしろい。ただ、湖が少々手抜きに見える。教訓「最後まで手を抜かぬが上達の近道」Ⓢ

北海道・松宮英 夜のえきにて……
(グラフサウルス使用/SCREEN12)

総合85点
一度、完成させた絵でも何度も何度も手を加えてもっとよくなるように工夫するのだ。そうやって努力すると自分でも驚くようないい絵になってくる(はずだ)。Ⓚ

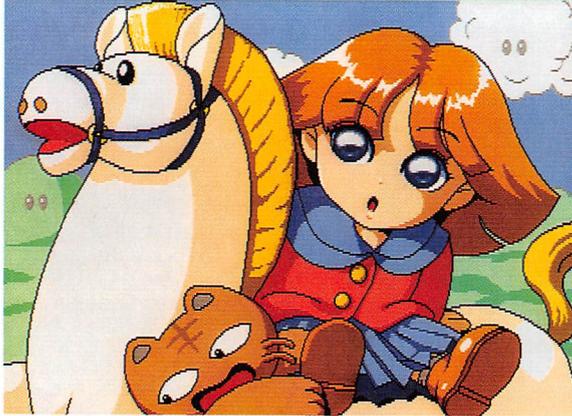
三重県・AKIKO 盛夏
(自作のCGツール使用/SCREEN7)

総合75点
妹さんの原画を元に描いてくれたやさしいお兄ちゃんの作品でしゅ。色がとっても柔らかい感じでぼくは好きだも～ん。Ⓞ

おしかった人たち 「飛竜」BanBoo(データがこわれていて評価できません)〈長野〉「一瞥」森原とちもも(改)(2・2・2・2・2)「志」FREEDOM(2・2・2・1・2)「BOY」MAGO(2・3・2・2・1)「SLOPE」羅威飛(2・3・3・2・3)〈新潟〉「サボテン」白てん(3・3・3・3・3)「激るぜ!!」RND藤田(2・3・3・2・3)「夏」かつひろ(2・2・1・1・2)「UMI」ゴブリンY(1・1・1・2・2)〈石川〉「異星人」ろんぐTEAM(1・2・1・1・2)〈福井〉「召喚」THE WORLD END(2・2・1・1・2)

おしかった人たち 〈岐阜〉「ゲンジ通信あげだま」ｐａｓｅ／かどたっちゃん（1・2・2・1・2）〈愛知〉「おしあわせに」森麿（1・1・3・1・2）「冬空で」よしゅあ（2・3・3・2・2）「リー」加藤由起子（2・3・3・3・3）〈滋賀〉「ＵＦＯ」森川英明（1・1・1・1・1）〈京都〉「めぐり逢い（笑）」みるく・パン（2・1・2・1・2）「ＰＯＰ　ＰＯＰ」ピチカート（2・3・2・1・2）〈大阪〉「風の鼓動」斉藤明子（2・3・3・2・2）「紐」一鬼園（2・2・3・2・2）「ほな行マかぁー？」上田ゲン（2・3・3・2・2）

滋賀県・山本直彦　いざ、ぬいぐるみの国へ

（グラフサウルス使用／SCREEN7）

総合89点

なかなか、かわいらしい絵ですね。もうすこし、線と色が柔らかくなればいい作品になりますよ。なるべく黒っぽい色は使わないようにするとか、色数が足りなくなりそうならタイルパターンを使うとか、いろいろやってみましょう。㋐

和歌山県・楠本昌博　おじいちゃんの幸せの図 ー春ー

（パナソニックシステムディスク使用／SCREEN8）

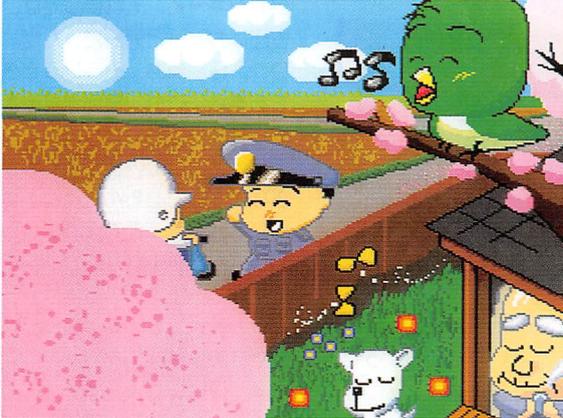
総合85点

まんが日本むかしばなし・現代版って感じの作品でしゅ。もう春なのねー、ポカポカ。みんなにこやかな顔をしているもの。㋨

埼玉県・よっくん　恐竜

（自作のレイトレーシングツール使用／SCREEN8）

総合72点

たくさんの色をならべているのでツルリとした絵になっていますが、それだけじゃねぇ。今回はレイトレに免じて採用したけど…。㋐

岡山県・Ze82改めDaisuke　恋愛関係の理想と現実

（グラフサウルス使用／SCREEN7）

総合69点

曲線はもっとなめらかにきれいに描けるようにしよう。教訓「マウスは習うより慣れろ！」Ⓢ

北海道・暗黙知のルパン　Oriental elf

（画楽多使用／SCREEN5）

総合69点

なんだかただの観光写真みたいでちょっとがっかり。もっと熱意のある作品を作ってください。㋐

京都府・金欠病看者　うに〜

（グラフサウルス使用／SCREEN8）

総合70点

なんともいい感触を期待させてくれそうなウニくんでしゅ。やっぱり、このしつこいまでの色彩に独特の匂いをかいでしまうでし。㋨

岩手県・ルイ　空

（パナソニックシステムディスク使用／SCREEN8）

総合68点

淡い色調で統一してあって好感の持てる作品です。もうすこし線を太めにするといいでしょう。㋐

神奈川県・あーと指田／Fighter Blood

（F1ツールディスク使用／SCREEN7）

総合68点

キャラの表情のわりには空がよどんでる。ドット修正が汚い。背景の描きこみが足りない。Ⓚ

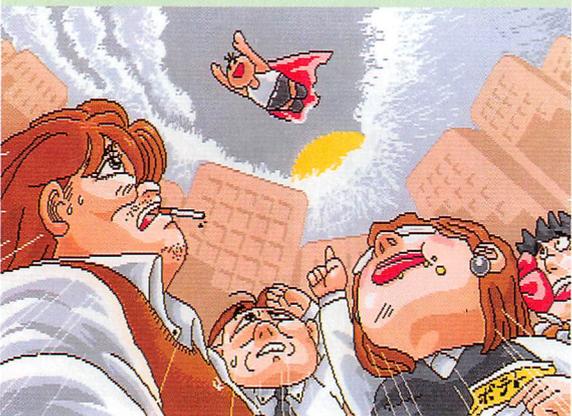
神奈川県・子パンダ　APPLE07

（グラフサウルス使用／SCREEN7）

総合70点

色はいいのですが、まわりに散らばる星々がちょっと汚いです。ードットードットていねいに置いていってあげましょう。㋐

東京都・SLOPEの　謎の飛行物体

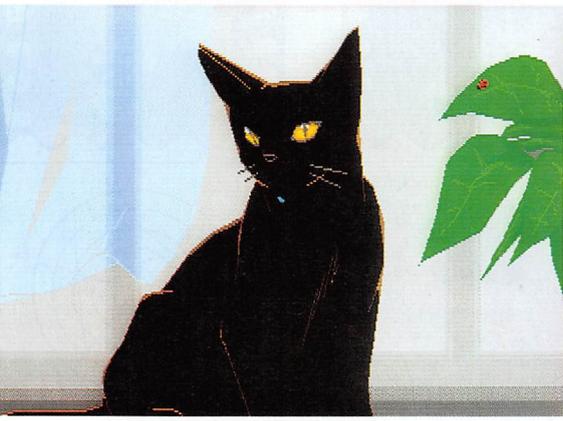
（グラフサウルス使用／SCREEN7）

総合89点

なかなかいいぞ。もうすこし、自分の味みたいなのが出せるようになるともっとよくなると思うぜ。あと、この絵だったら雲はまるっこいほうがいいと思うぜ、ベイベ。あとひと工夫してみてくれ！　期待してるぜ。Ⓚ

兵庫県・橘勝巳　外は雨模様

（グラフサウルス使用／SCREEN7）

総合81点

アニメタッチでないところに引かれたでし。うしろのカーテンなんかも柔らかそうに描けているし、意外とラベル高いでしゅよ。色さえ気を付ければいうことなす。㋨

おしかった人たち 〈兵庫〉「銀河鉄道」ドラッグ・マウス（2・3・2・2・1）「雪」真部良平（2・3・2・2・2）〈鳥取〉「MorningSmile」猪口亮（2・3・3・3・2）〈岡山〉「天空の使者」実石哲也（2・3・2・1・2）〈広島〉「ＣＡＲＲＥＲＡ２」ＫＡＧＵＹＡ（2・1・2・1・2）「ＣＯＮＡＮ」浅田主税（2・2・2・1・2）〈山口〉「勝利」獅子丸（1・2・2・1・2）「見知らぬ写真」黒い彗星（2・2・2・2・2）〈徳島〉「感動ォ／グラフサウルス!!」りゅ〜たろぅ／（2・3・3・1・2）

おしかった人たち 「雲の王女地上へ行く」みつぅー（2・1・2・1・2）〈高知〉「のほほん」ZEEDEN（1・1・1・1・1）〈福岡〉「MOTHER」てらしゃん（3・3・2・4・3）「SWP」μ（2・2・1・1・2）〈長崎〉「花宴」WAKO（2・3・3・2・3）〈大分〉「朝」ARAMO（2・2・3・2・2）〈長崎〉「MIYAZAWA」アスカ（1・1・1・1・1）

梅麿　この部門もじょじょに投稿数が増えていっているようで、今月は4作品採用ぞよ。

ファンキーK　それにしては、今回はちょっと低調だったぜ。

Dr．S　まあ、そういうときもあるさ。でも、2部作だったりして工夫しているじゃない。

アニイ！　話の内容がよくわからないものもあるんだよね。演出をもうちょっと考えてほしいやつとかさ……。

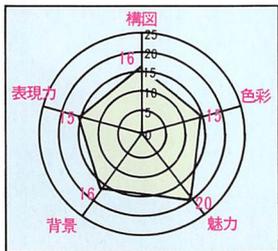
のぐりろ　紙芝居の基本はやっぱりお笑いでし。楽しい作品が見たいでしゅ。

全員　期待してま～す。

青森県・ショーン・ロネリー　暗黒街の男達

（グラフサウルス使用／SCREEN5／9分の1画面サイズ）

総合82点

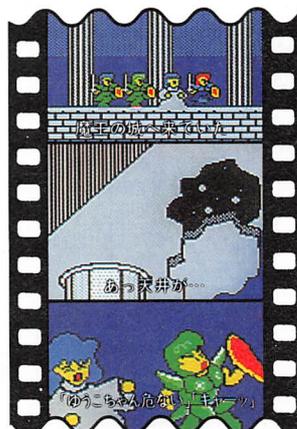
なかなか、ハードボイルドタッチではじまった作品でおじゃるが、最後のゴッドファーザーの表情が「ホッ」と笑わせてくれるピリリとした作品ぞよ。ただ、もうちょっと色彩のほうを工夫してみてほしかったでおじゃる。ただ、黒いだけの背景じゃさみしすぎるというものマロ。㊕

三重県・FRIEVE　圭一愛の物語 I

（F1ツールディスク使用／SCREEN5／4分の1画面サイズ）

総合80点

RPGのノリをそのまま持ってきたって感じの作品にしたかったのだろうが、ちょっと失敗している。話はすっきりわかりやすいのだが、絵のほうがわかりにくくさせているのだ。雰囲気だけは伝わってくるので、もうすこし絵をていねいに。教訓「絵は口ほどにものをいう」Ⓢ

三重県・FRIEVE　圭一愛の物語 II

（F1ツールディスク使用／SCREEN5／4分の1画面サイズ）

総合82点

う～ん、まさか第2部があるとは……（もしかして第3部もあるんじゃないだろうな）。第1部にくらべればこっちのほうがおもしろいけれど、タマにはいいかな、という程度でしかないのが悲しい。教訓「紙芝居の下にいつもどじょうはいない」Ⓢ

茨城県・殺し屋　ファーストファンタジー

（グラフサウスル使用／SCREEN5／4分の1画面サイズ）

総合78点

上の2作とちがって、今度は絵はよく描けているんだけど、内容がいまひとつなんだよなー。本当にモンスターなんか味のある絵だけにおしまれる。今度は話のほうを十分練ってから作ってみてほしい。教訓「アニメに短し紙芝居に長し」Ⓢ

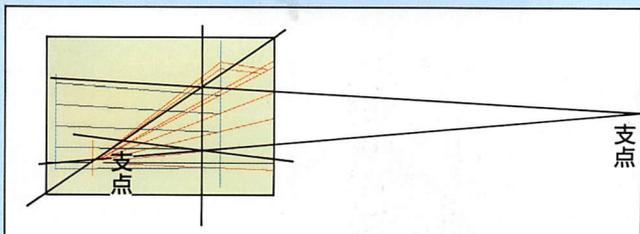
おしかった人たち ●紙芝居部門（構図・色彩・魅力・演出・技術）〈神奈川〉「笑う魔物中井雄二」黒川研（2・2・1・1・1）〈静岡〉「破壊」まっ杖（1・1・1・1・2）〈岐阜〉「魂」杉山康之白い顔（2・2・2・1・2）〈福岡〉「アメリカンロード」とんかつ屋（2・1・2・2・1）「本場のサッカー」スカタン（3・2・3・2・2）

色選びは慎重に

いよいよ最終回をむかえることになったCG講座でおじゃるが、CGを描くうえでの基本的なことはすべて伝授したはずでおじゃる。あとはどれだけ自分で練習をするかで決まるぞよ。今回は、学校のCGを2つ描いてみたでおじゃる。色の使い方にも注目してたもれ。

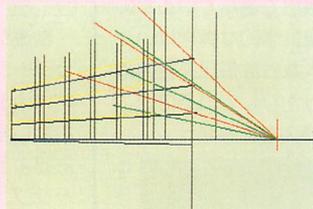
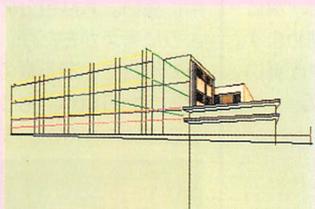
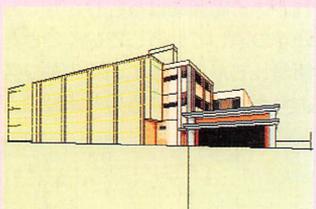
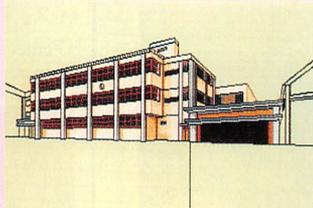
時間割	
1時限目	顔を描こう
2時限目	顔ぬりのコツ
3時限目	体を描くぞ
4時限目	体をぬるポイント
5時限目	どんな背景を描くか
6時限目	背景の色選び

先月の学校はこんなふうになるでおじゃる

まずは、予習にしてあった学校のCGでおじゃる。この学校は2点透視法で描くのでおじゃるが、掲載されている写真だと建物(背景)の右側のほうが見えていないので、どこに支点を取っていいのかわからなかったかもしれないでおじゃるな。右のCGを見るとわかるとおり、支点の位置がこんなところになるぞよ。自分の描いたCGとくらべてたもれ。

↑支点を取ってみると、こんな遠い場所に支点がくることもあるのでおじゃる

↑りんかく線が描けたら色ぬりでおじゃる。色をぬるときは建物の色だけじゃなく、影の付き方にも注意するマロ

色ぬりの手順を解説するぞよ

建物を描くうえでの基本となるのは、やっぱり2点透視法でおじゃる。そこで、もう一度順を追って解説していくぞよ。そして、この建物に人物を重ねる方法についても説明するマロから集中してついてきてたもれ。とくに注意したい点は、建物の色でおじゃる。りんかく線の色をうすくしたり、建物の色をうすい色にすれば建物が遠くにあるように見えるでおじゃる。これは、建物の手前に人物を描くときに遠近感をつける方法としておぼえておくとよいぞよ。

↑左側の支点の位置は、青い線の延長線上にあるでおじゃる

↑ある程度りんかく線が描けたら、色ぬりとりんかく線の修正を同時進行してもいいぞよ

↑ただし、左右から色ぬりを始めるんじゃなく最初にぬった場所から広げていくマロ

↑ここまで建物の色ぬりが終われば、窓わくなどの細かいところも描くでおじゃる

↑建物の影の付き方にも注意を配りながら仕上げていくようにするでおじゃる

↑建物のりんかく線をうすい色で描いてあるので人物を置くと遠近感が表現できるマロ

CGを描く心得

ようやく、CG講座が終わったでおじゃる。まだまだ教えたいことが山のようにあるのでおじゃるが、とりあえず今回をもってCGを描くための基本的なテクニックはひと通り伝授したぞよ。あとは各自の練習しだいでどんどんCGのウデが上達していくはずだマロ。何度もいうでおじゃるが、CGをうまく描けるようになりたいのなら、練習するしか道はないでおじゃるぞ。つらい(?)かもしれないでおじゃるが、くじけずに精進してたもれ。

付録ディスクの教材CGデータをグラフサウルスで読みこむ

今回のCG講座で使ったグラフィックを付録ディスクに収録しました。やり方は、フォーマット済みのディスクを用意してから、付録ディスクのCGコンテストを選び画面の指示にしたがってください(117ページ参照)。できあがったディスクは、グラフサウルスがなくてもCG講座で使った教材CGを見ることができます。なお、グラフサウルスで「CGKOZA−1(SCREEN7)」を「SCR」で読みこむことができます。じっくり研究してください。

CGコンテストへの投稿大募集！　応募要項の詳細は81ページ

ディスクに関するご注意

今月の付録ディスクにはCG講座で使用した教材CGと紙芝居部門の『暗黒街の男達』、イラスト部門の『動物虐待』『友人シリーズⅠ』が入っています。ディスクの容量の関係でこれらはすべて圧縮されています。別のディスクにコピーし解凍しますので、フォーマット済みのディスクをご用意のうえ画面の指示にしたがってください。

AVフォーラム

塾長:よっちゃん

厳しい受験戦争をくぐりぬけてきた塾長は今もときどき夢でうなされる。なにもあんなにマジになることはない、人生はもっと杜撰(ずさん)でもよいのだ。

規定部門 お題は「試験」

実 話 ■岐阜県・Dr.SILME(19歳)

Dr.SLIME(M)の作品は、私にも経験がある。マークシート方式は、コンピュータで迅速・大量に処理するために開発されたのだが、同時にこのような悲劇も招いたのだ。このような悲劇を防ぐ方法としては、まず、ずれている範囲をはっきりさせておき、次に1問ずつ消しては直していくことを勧めます。全部消してから直していくのはリスクが高いし、考え直したりするのも時間のムダ。

↑あー、しまっと思って直していたら、無情の鐘が……

```
1 COLOR14,15:SCREEN1:KEYOFF:WIDTH29:FORI
=0TO23:VPOKE1456+I,VAL("&H"+MID$("182424
2424241800183C3C3C3C1800183C3C3C3C18
00",I*2+1,2)):NEXT:VPOKE8215,31:M=1:GOSU
B6
2 FORI=1TO37:R=RND(1)*5:FORJ=0TO1:LOCATE
6-(I>20)*12+R,I+(I>20)*20:PRINTCHR$(183-
J*(I<>6)+(I=6)):A=COS(I):NEXT:FORJ=0TORN
D(0)*200+50:NEXTJ,I:FORI=0TO4:READA$(I):
NEXT
3 FORI=0TO3:LOCATE3,22:PRINTA$(I);SPC(9)
:FORJ=0TO-1200*(I<>3):NEXTJ,I
4 M=7:N=99:GOSUB6:PLAY"V15SM6000L2FAGC1
FGAF1":LOCATE2,22:PRINTA$(4);SPC(9)
5 GOTO5
6 FORI=MTO40+(M=7)*3:LOCATE2-(I>20)*12,I
+(I>20)*20:PRINTUSING"|##|カカカカカカカ|";I:F
ORJ=0TON:NEXTJ,I:RETURN
7 DATA ふっ、よゆうだぜ!,ん!?OX,しっ、しまった!,ごしごし
,ぎょえーーっ!
```

今月の1本 LIVE! ■大阪府・津国真司(18歳)

ここは武道館、おりしも某人気バンドが速い8ビートで演奏中、客席は総立ちで、あー床が揺れている……とまあ、こんなところを津国クン(M)は「まだ見に行ったことはないけど、だいたいこんなものかなと思って作った」そうです。うん、だいたいこんなものだな。背の低い人だとステージがぜんぜん見えない、という悲しい場合もあります。いまでこそ立派にPAが発達して、音もよくなってきたけど、ビートルズのころはかんたんなアンプしかなかったので、客席で婦女子が「キャーッ」と叫ぶと何も聞こえないのだった。

```
1 COLOR15,0,0:SCREEN5,0:DEFINTA-Z:FORI=0
TO5:READA$:SPRITE$(I)=A$:NEXT:DATA" pィ",
"ィp "," p回"," p(","(pね`00","(pね```"
2 DRAW"S4A0BM110,156R38BM117,154U2R4D2BE
4R2BHD5BE4BR3R2BHD5":CIRCLE(130,152),2
3 FORI=0TO2:FORJ=0TO7:X=110+J*5:Y=128+I*
4:CIRCLE(X,Y),1,I+2:PAINT(X,Y),I+2:NEXTJ
,I:FORI=1TO6:FORJ=0TO19:X=128-I*19+J*I*2
:Y=160+I*I:CIRCLE(X,Y),I,I+4:PAINT(X,Y),
I+4:NEXTJ,I:FORI=0TO5:C=6-I:COLOR=(I+5,C
,C,I):NEXT:P=0:Q=0:T=0:DATA128
4 FORI=0TO2:READA(I),B(I):NEXT:SOUND7,49
:SOUND11,10:SOUND12,20:SOUND8,16:ONINTER
VAL=9GOSUB6:INTERVALON:DATA146,117
5 FORI=0TO2:PUTSPRITEI,(A(I),B(I)),,P+I*
2:NEXT:P=1-P:FORI=3TO7:COLOR=(15,I,I,I):
COLOR=(Q+2,I,I,I):NEXT:COLOR=(Q+2,0,0,0)
:COPY(0,158)-(255,211)TO(0,157):FORI=0TO
200:NEXT:COPY(0,210)-(255,157)TO(0,211):
Q=(Q+1)MOD3:GOTO5:DATA148,140
6 T=(T+1)MOD4:SOUND6,-(T=3)*12:SOUND13,1
:RETURN:DATA148
```

←ステージではドラム・ギター・キーボードがドンチャカ、客席はもうたいへんな騒ぎで波うっている

行1の回はKEY1,CHR$(168)として、F1キーで打ちこんでください

試験は運だ ■千葉県・大つか(16歳)

人生の確率として、6分の1というのは非常に高い。人は自分の意思で選んでいるかのように考えがちだが、統計学的な真理はいたって明白で、ある数の人たちは毎日交通事故にあったり競馬でもうけたりしているのだ。そこで大つか(M)、ダイスをころがせ!

←「俺の鉛筆は6が出やすい」と妙な自慢をする友がいた

```
1 SCREEN5:COLOR2,0,0:OPEN"GRP:"AS#1:X=45
:Y=200:A=4:M=1:DEFFNC(A,R)=COS(A*3.14/18
)*R+X:DEFFNS(A,R)=-SIN(A*3.14/18)*R+Y
2 FORI=0TO2:SETPAGE,I:CLS:LINE(0,Y)-(255
,211),6,BF:PSET(X,Y):RESTORE:FORJ=0TO4:R
EADR:LINE-(FNC(A,R),FNS(A,R)):A=A+3:NEXT
:LINE-(X,Y):PAINT(FNC(A-9,R),FNS(A-9,R))
,9,2:CIRCLESTEP(0,0),7,0:PAINTSTEP(0,0),
0:A=A-17:NEXT:DATA30,52,60,52,30
3 T=RND(1)*2:FORI=1TO6:FORJ=0TO2:VDP(2)=
J*32+31:TIME=0:FORK=0TO1:K=-(TIME>I*T):N
EXTK,J:SOUND6,7:SOUND7,129:SOUND8,16:SOU
ND12,1:SOUND13,0:IFI<>6THENSETSCROLL255-
I*30
4 NEXT:PSET(120,10):PRINT#1,"もんだい"M"バン
は "CHR$(177+RND(1)*6)"!!":M=M+1:FORI=0TO
1:I=-STRIG(0):NEXT:LINE-(255,10),0,BF:SE
TSCROLL0:GOTO3
```

自由部門 美術の授業はステンドグラスの作成

ぷよーん ■山形県・岩浪弘(16歳)

岩浪クン(MS)の作品は、COPY文で使うデータをあらかじめ表示してしまうので、結果の予想がついちゃうけど、それにしてもおもしろいので採用。なんとなくみじめさのあるようなキャラクタがプヨーンと上下にジャンプ、それにあわせて縦長になったり横長になったり変化します。あー、かわいいですな。画面にぴったりの音が付いているのがナイス。これを応用すると、細胞分裂といった作品はすぐに作れそう。プログラムが長くなりそうなのが問題ですけど。

↑体がプヨプヨ変形するのにあわせて目も動くのがラブリー

```
1 SCREEN5:COLOR15,1,1:DIMY(20):H=2.4:FOR
I=25TO175STEP50:FORJ=25TO255STEP50:H=H-.
1:FORR=2TO7:COLOR=(R,0,R,R):CIRCLE(J,I),
20-R*2,R,,,H:PAINT(J,I),R:NEXT
2 FORK=-5TO5STEP10:CIRCLE(J-K/H,I),4,1,,
,H:PAINT(J-K/H,I),1:CIRCLE(J-K/H,I),5,15
,,,H:NEXT:NEXT:NEXT:FORI=0TO20:READY(I):
NEXT:COPY(0,0)-(255,211),0TO(0,0),1:CLS:
Y=0
3 FORI=0TO150STEP50:FORJ=0TO200STEP50:Y=
Y+1:GOSUB4:NEXT:NEXT:FORI=150TO0STEP-50:
FORJ=200TO0STEP-50:Y=Y-1:GOSUB4:NEXT:NEX
T:GOTO3
4 COPY(J,I)-(J+50,I+50),1TO(102,Y(Y)):SO
UND0,Y(Y)+155:SOUND6,5:SOUND8,INT(Y(Y)/9
):SOUND11,5:RETURN
5 DATA 50,51,52,53,55,57,60,63,67,74,82,
88,90,92,92,94,95,96,97,98,99
```


☆「AVフォーラム」への投稿募集中! 応募要項は81ページ(規定部門のお題は右ページ欄外)

美術の授業 ■東京都・鶯カッコウ大家のケンちゃん(16歳)

称号がまた長くなって鶯カッコウとなった大家のケンちゃんクン。今回は印象派タッチの美術作品。「パレットに黄、黄緑、ビリジアン等を出してゴチャまぜにして、適当に筆をポンポンとやっていくのが基本。なぜかこれがきれいに見える」そうです。プログラムは永遠に塗り重ねているのがおかしい。

➡タッチが美しい。美術の授業のある諸君は、この方法を使ってみてはいかが?

```
1 DEFINTA-Z:DEFFNR(A)=RND(1)*A:R=RND(-TI
ME):COLOR15,0,0:SCREEN7:COLOR=(0,7,7,7):
FORI=1TO3:COLOR=(I*4,7-I,6-I,5-I):NEXT
2 FORI=0TO3:FORJ=1TO3:COLOR=(I*4+J,7-J-I
,7-J-I¥2,7-J*1.5-I):NEXTJ,I
3 FORJ=0TO4:FORI=1TO25:X=FNR(8)+4:LINE(X
+FNR(4)+J*32,8-X¥2+FNR(2))-(16+X-FNR(4)+
J*32,15-X¥2-FNR(2)),-(IMOD3+1+J*4)*(J<4)
-((IMOD3)*4+4)*(J=4):NEXTI,J
4 LINE(241,160)-(271,199),1,BF:FORX=-127
TO127:Y=SQR(128^2-X^2)*.5:LINE(256+X,96+
Y+FNR(16))-(256+X,96-Y-FNR(16)):NEXT:COP
Y(0,0)-(511,211)TO(0,0),1:CLS
5 X=FNR(256)+128:Y=FNR(196)+16:SETPAGE,1
:P=POINT(X,Y):SETPAGE,0:IFP=15THENCOPY(F
NR(4)*32,0)-STEP(31,15),1TO(X,Y),,TPSET:
GOTO5ELSEIFP=1THENCOPY(128,0)-(159,15),1
TO(X,Y),,TPSET:GOTO5ELSE5
```

おもちゃの汽車 ■大分県・福島徳島田島F．I．S(12歳)

えー、こちらも称号がたいへん。福島徳島田島F．I．Sクンの作品は、珍しくFM音源を使った、音だけのものです。うまいなーと感じさせるのは、行4のRND関数で少しチューニングをずらすところ。これでぐっとオモチャ感が出ます。イマジネーションをかきたてるものであれば、音だけでも十分説得力を持つという好例。

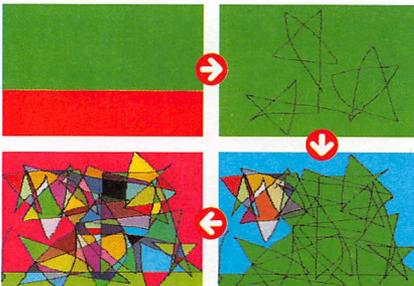
```
1 _MUSIC:DEFSTRA-B:DIMA(11),B(11):PLAY#2
,"@9v15t250l4o7","@9V15T250L4O6"
2 A(0)="E.D8CD":A(1)="EEE2":A(2)="DDD2":
A(3)="EGG2":A(4)="E.D8CD":A(5)="EEE2":A(
6)="DDE.D8":A(7)="C1"
3 FORI=0TO3:A(8+I)="C8R8C2.":B(8+I)="G8R
8G2.":NEXT
4 FORI=0TO11:_TRANSPOSE(INT(RND(1)*30)):
PLAY#2,A(I),B(I):NEXT:GOTO4
```

ヘッドホンステレオ ■北海道・ZeG(17歳)

う、これはうまい。電車のなかでヘッドホンステレオをばかでかい音で聴いている若者の姿が目に浮かぶぜ。ZeGクン(M)はたんに同じデータの音量を変えるだけでなく、アクセントになるスネアの音だけ強調したり、聴こえなくなるバスドラムのデータをなくしたりと芸が細かい。なかなかのテクニシャンぶりを発揮しています。

```
10 SCREEN1:KEYOFF:COLOR15,1,1:_MUSIC(1,0
,1)
20 LOCATE12,10:PRINT"きているヒト"
30 FORJ=0TO2
40 PLAY#2,"","T150V15BH8H8S8H8BH8BH8S8H8
"
50 NEXTJ
60 SOUND6,35:SOUND7,&B10100111
70 FORI=1TO1300:NEXTI
80 LOCATE12,10:PRINT"まわりのヒト"
90 PLAY#2,"","T150@V3BC8C8MS8C8B8BC8M8C8
","T150V4C1","T150V5C1"
100 GOTO90
```

ステンドグラス ■埼玉県・田中英二(18歳)

田中クン(M)の作品は、お絵描きプログラムの一種。まず、マウスの左ボタンを押しながら線を引いて何かの形で囲み、次にそのなかでてきとうに線を引きつつ、分断します。その後、今度はマウスの右ボタンを押しながらマウスをてきとうに動かすと……おお、偶然とはいえ、確かにステンドグラス状の美しさ。これは慣れるとちゃんと芸術できる作品。

⬆まず線を引き、次に部分ごとに色を変える。あーしてこーして続けていくと、おお、美しいと断言してもいいかなあ

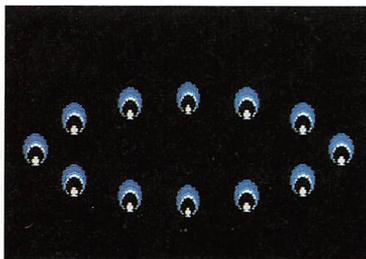
```
10 COLOR1:SCREEN8
20 A=PAD(12):X=ABS((X+PAD(13))MOD256):Y=
ABS((Y+PAD(14))MOD212)
30 IFSTRIG(1)=-1THEN50ELSEIFSTRIG(3)-1TH
EN60
40 GOTO20
50 LINE-(X,Y):GOTO20
60 PAINT(X,Y),INT(RND(1)*254)+2,1:GOTO20
```

僕は死にましぇーん ■福岡県・シゲ(14歳)

あまりにくだらないがゆえに採用してしまった。シゲクン(M)、なーんも考えずに作ってるでしょ。ただ人がトラックにぶつかるだけの、あーあというほかはないこの画面。塾長は自分がものすごく武田鉄矢を嫌いなことを思い出して、あーいやだいやだと思っているうちにサイヨーの赤線を引いてしまった。

```
10 SCREEN5:COLOR1,7,7:CLS:OPEN"GRP:"AS#1
:LINE(168,96)-(200,144),2,BF:LINE(204,12
0)-(252,144),2,BF:LINE(172,104)-(184,124
),7,BF:CIRCLE(184,150),10,1:CIRCLE(240,1
50),10,1:PAINT(184,150),1,1:PAINT(240,15
0),1,1:LINE(0,160)-(255,211),14,BF
20 CIRCLE(48,128),7,4:PAINT(48,128),4,4:
LINE(44,136)-(51,160),4,BF:FORI=0TO36:CO
PY(168-I*3,96)-(255-I*3,160)TO(165-I*3,9
6):NEXT:PLAY"V15N1":PSET(56,48):PRINT#1,
"「 ボクハ シニマシェーン ! 」"
90 GOTO90
```

コンロの火 ■神奈川県・岡野健介(15歳)

最後は岡野クン(M)の美しい作品でしめくくることにしましょう。暗闇にゆれるコンロの火。焚き火とかはもっとそうだけど、火を見ていると飽きないですね。人間の心をくすぐるものがあるのだ。おなじみ、COLOR文の切り換えによるものだけど、ずいぶんいろいろな作風があるものですな。

➡青白い炎がふくらんだり小さくなったり、リズミカルな変化が楽しい

```
10 DEFINTA-Z:COLOR15,0,0:SCREEN5:SETPAGE
1,1:CLS:FORI=0TO13:CIRCLE(16,16+I),16-I,
I+2,,,1.5:PAINT(16,16+I),I+2:NEXT
20 FORI=0TO5:FORL=0TO2:READC(I,L):NEXTL,
I:FORI=2TO15:COLOR=(I,0,0,0):NEXT:SETPAG
E0,0:F=14:A=-1
30 FORI=0TO6:READX,Y:COPY(0,0)-(32,32),1
TO(X,Y),0,TPSET:NEXT:FORI=0TO127:COPY(12
7-I,0)-(127-I,211),0TO(128+I,0),0:NEXT:C
OLOR=(15,7,7,7)
40 F=F+A:IFF=6THENA=1ELSEIFF=14THENA=-1
50 FORI=0TO5:COLOR=(F-I,C(I,0),C(I,1),C(
I,2)):NEXT:GOTO40
60 DATA 0,0,0,7,7,7,3,5,7,2,3,7,1,2,5,0,
0,0
70 DATA 112,64,72,68,34,80,8,104,34,128,
72,140,112,144
```

お★題

音楽を聴く・音楽を作る・写真を撮る・写真集を見る・本を読む・映画を見る・料理を作る・ガールフレンドとデートする。以上がこの頃の塾長の楽しみなのじゃ。えー、唐突だが、8月号のお題は「私の好きなもの」にします。これは昔1回やったに違いないが、気にしない、気にしない。塾生諸君のマイ・フェイヴァリッツを教えてくれたまえ。オヤジのゴルフ、オフクロのカラオケ、姉ちゃんのスキー、弟のまじかるタルるートくんでもかまわない。プラモデルとかSF小説なんていうのはいまだに健在なのかなあ? よーし、ついでにエッセイだのイラストだのも歓迎することにしよう。見事にハマッている姿を投稿してくれたまえ。しめ切りは5月10日の母の日。

AVフォーラム事務局

それにしても、最近のAVフォーラムのプログラムが長くなったなあ。昔のページと見比べてみれば一目瞭然。

さて、そんなみんなが送ってくれる作品に対しての特典はどうなっているのかというと、それは下の欄外記事のようになっていて3作品採用されれば特製テレカ、5作品採用されれば1万円以内のゲームソフトをプレゼントするということになっている。ここから先の特典システムがちょっとわかりづらい。称号がMSXtRに達した者が採用されると、塾長の思案した称号を襲名していく。これは、その号に何本採用されようが、称号は1つしか与えられないのだ。この襲名が5段階に達する(つまり5月号分掲載されたということ)と、塾長とコルサコフ山島が気ままに思いついたすてきなプレゼントが贈られる。ここまでくると、その読者はすべての称号がなくなり、Mの称号から再スタート。これを、2周、3周繰り返した者には、こちらとしてもそれ相当の待遇をするつもりだ。過去、AVフォーラムで最多回数、採用されたのがRomi(25回採用された)。彼には、師範代になってもらい今月のお題を決めてもらったりしたが、最後に贈られたのは、超安物グッズだった(笑)。

ここではAVフォーラムに対する苦情、相談、悩み、質問事をなんでも受け付けています。お気軽にどうぞ。 (ちえ熱)

特典 【基本特典】採用者全員に掲載誌を発売日前後に送ります。【称号】1回採用されると「M」の称号を授与。その後、採用されるたびに、MS、MSX、MSXt、MSXtRと5段階で昇進。「MSX」達成者にはMファン特製テレカ、「MSXtR」達成者には、希望のソフト(ただし定価で1万円以内)を授与。【その後】あとは塾長の思いのまま。高い称号を持つ塾生ほど、どんなことになるか、予測もつきません。

FAN-NEWS

秘密の花園

GAMEテクノポリス
☎03-3435-0834
発売中

媒　体	2DD×3
対応機種	MSX 2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価　格	7,800円
外付けドライブ不可	

GAMEテクノポリスの第3弾は美少女サスペンスAVGだ！　セリフ形式のコマンドを選択して、学校内で起きた殺人事件の謎に迫るんだ!!

3日間で、この事件を解決できるか……!?

主人公(名前を登録することができる)の通っている、私立花乃園(はなのその)高校の体育倉庫で、蒔絵(まきえ)という女性徒が死んでいた。主人公は、その現場の第1発見者の1人で、事故死としての学校側の処理に疑問を抱いていた。その事故(事件？)から約1週間後、アパートで1人暮らしをしている主人公の隣の部屋に、須藤姫香(ひめか)という美女が引っ越してきた。姫香は、主人公の通う高校の産休補助教師というふれこみで派遣されてきた私立探偵だったのだ。ある偶然からそのことを知ってしまった主人公に、姫香は秘密の厳守を約束させると、調査に協力して欲しいといってきた。この調査に使える日数は、たったの3日間だけ。4日目には、本物の産休補助教師がきてしまうのだ。主人公は姫香に、ある報酬(現金か、それ以外のモノ♡かを選択できる)を約束してもらって、調査に協力することになった。あれは、事故か事件か……？　事件だとしたら、真犯人は……？　主人公と姫香は、3日間(調査が順調ならば、2日間でも解決することが可能だ)で、その事件を解決することができるだろうか？

彼女が体育倉庫で死んでいた蒔絵さんだ。主人公とは半年前までは恋人同士だった

主人公の隣の部屋に、姫香さんが引っ越してきたんだ

本職は私立探偵だけれど、本当に教員免状を持っている

コマンドはセリフを選ぶんだ！

このゲームでは、主人公のセリフがそのままコマンドになっている。だから、主人公への感情移入が容易で、ストーリーそのものにも熱中できるのだ。ちなみに、セーブは3か所まで可能だぞ。

これが全体画面だ。〔▽〕の印を選択すると、別のコマンド群が表示されるぞ。とうぜん♡♡シーンもセリフで進行させる

パートナーシステム

主人公は自分1人だけではなく、探偵の姫香、親友の矢萩、殺された蒔絵の妹の伊万里の中から1人を、パートナーとして調査に協力させることができるんだ。誰とパートナーを組むかによって、行ける場所や集められる情報が違ってくるぞ。

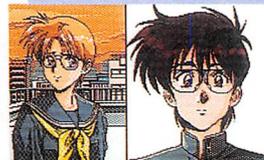
姫香(ひめか)の場合

姫香とパートナーを組める場所は屋上だよ

姫香さんとパートナーを組むと、情報を得られる場所がわかりやすい

1人の場合

1人じゃないと起こらないイベントだってある

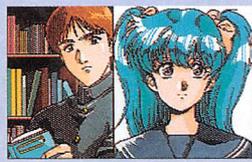
矢萩(やはぎ)の場合

矢萩とパートナーを組んでいると女生徒からの情報を集めやすい

親友の矢萩がいるのは、2年3組の教室だ

この女の子は怜子。じつは主人公のことが好きだった

伊万里(いまり)の場合

伊万里とだけでしか行けない場所。ここでは、伊万里があることを約束してくれるぞ

伊万里だけは、校外パートナーのバージョンがある

伊万里とパートナーを組んでいると、どこでも情報を集めやすいんだ

伊万里姫♡♡がいるのは講堂だぞ

事件を解決できれば姫香さんからの報酬をもらえるんだ♡♡

FAN-NEWS

ジョーカー

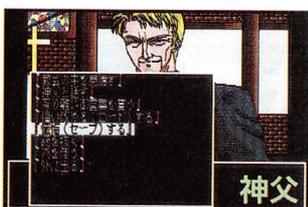
バーディーソフト
☎03-3695-7370
発売中

媒　体	2DD×3
対応機種	MSX 2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価　格	7,800円

黒い魔術によってよみがえりつつある邪悪なる神「ジョーカー」とは何者なのか？　ハードボイルドタッチのミステリーAVG『ジョーカー』の前編。

20年前に封印されたはずの「大いなる厄」が……

事件の発端は、アメリカ西部のある村で白い魔術の祈禱(きとう)が行われたことにあった。未来を予知するための儀式……白い魔術は巫女(みこ)のラウラとインディアンの血をひく主人公ワイルドの2人で行われたが失敗したのだ。実は20年前にも同じことが起きていた。どうやら「大いなる厄(やく)」の封印がとけてしまったらしいのだ。ワイルドは「大いなる厄」の復活を阻止すべく旅立った。

このゲームは、『ジョーカー』シリーズの前編にあたり、近日発売予定の『ジョーカー2』とセットで遊ばないと謎は解明されない。全体に漂うミステリアスな雰囲気の中で、からみあった謎をほぐしていこう。

↑コマンド画面。流れによっては選択肢が増えることもあるのでいろいろやってみよう

←町の雑貨屋の娘だ。何を言ってもさらりとかわす商売上手

主人公 ワイルドをとりまく 事件 謎 人物

ここで紹介する人物たちと数々の事件がからみ合って、ストーリーは進展していく。前編であるこのゲームでは、味方なのか敵なのか、正体がさだかでない人物も多い。『ジョーカー2』に進んでいくうちに、これらが明らかになっていくのだろう。

↓あっ！　腕には自身があるワイルドなのに

ワイルド
ブランカ
危機

↓なぜかこの2人はワイルドの過去も未来も知っている

スペードクイーン
リディア
ミステリアス

間一髪
伯爵

↑とっさの危機に助け船。助けてくれた人の正体は？

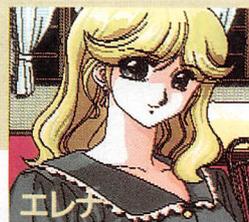
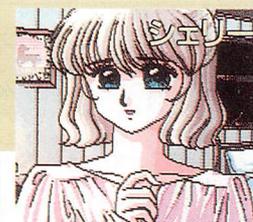
対決
ウルフ

↑こいつには何を話しかけても「ガウ……」とうなるだけなので戦うのみだ。

謎
ヒルデガード

女将(おかみ)の紹介で女の子とひと休み。3人の女の子たちは情報をくれるのでぜひ会おう。

安息
女将

ジーン
↑この中でいちばん姉さん格

エレナ
↑ちょっと気が強いタイプの子

シェリー
↑ジーンのもとでただ今見習い中

ターボRとディスクドライブのモニター募集

フル装備になったMSXをできるだけ初心者の人に体験してほしい。というわけでモニターを募集。先月の募集に応募券が必要となっていたけど、広く受けつけたいので応募券は必要なし。出しちゃった人ごめんなさい。

応募方法

●お願い
①今後のターボR関連、あるいは付録ディスクの発展のために、機械をもっていず、しかもパソコンは初めてという方が対象。そのほかの方はご遠慮ください。
②モニターは数回のレポートをお願いします。レポートはMファン誌上で発表予定。採用者の方には掲載時に規定の謝礼進呈。
※選定はみなさんのメッセージをもとに編集部で行います。また、しめ切りは5月8日必着とします。

●応募ルール
応募には官製ハガキを使用してください。また、以下の5項目について記入してください。
①モニターを希望するほうの名前(赤字で書いてください)
②名前・郵便番号・住所・電話番号(都道府県とふりがなも)
③応募の動機④年令と学年(職業)
⑤MSX・FANへのメッセージ

●送り先
〒105東京都港区新橋4-10-7
TIM「MSX・FAN編集部」
モニター係

Ⓐパナソニック／新ターボR本体(FS−A1GT)

昨年の11月に発売になった新ターボRの本体。MIDIの機能がついたり、「MSXView」が内蔵され、メモリが512KBということなし。モニターとして貸し出しをするので、その体験レポートをお願いする。

2名様

提供／松下電器産業

Ⓑソニー/3.5インチ外づけディスクドライブ(HBD−F1)

約15%の読者の方がまだディスクドライブなし、という事態なので、特にそういった人にモニターしてほしい。ターボRと同様に貸し出し、レポートを依頼。

1名様

提供／ソニー

創刊5周年記念大プレゼント大会

読者のみなさんに感謝の気持ちをこめて

4〜5月情報号連続企画

先月にひきつづき、プレゼントを用意した。つづきなので番号も13番から。エニックスさんからのプレゼントもあるよ！

応募の方法

くわしい応募方法に入るまえに注意点を3つ。
①今年は今月と来月の2か月連続企画なので、応募券は先月のも使える。
②応募券は2枚あるので、2つ応募できる。
③しめ切りは5月8日必着。
というぐあいだ。以上の点を頭に入れたうえで以下の方法で応募してほしい。

●応募ルール
応募には官製ハガキを使用し、応募券をかならず1枚はって投函のこと。また、以下の5項目について記入もれのないように。
①ほしいプレゼントの番号と名前(赤字で書くこと)
②名前・郵便番号・住所・電話番号(都道府県とふりがなも)
③所有機種(MSX1・2・2+・ターボRのST、GTを書く)
④年令と学年(職業)
⑤MSX・FANへのメッセージ

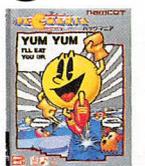
●送り先
〒105東京都港区新橋4-10-7
TIM「MSX・FAN編集部」
5周年係

⑬グラフィックボール

マウスをひっくり返したトラックボール。マウスより場所をとらないのが利点。

2名様

提供／ソニー

⑭パックマニア

あのパックマンがジャンプ技を覚えて敵キャラから逃げまわる。MSX2・ディスク版。

1名様

提供／ナムコ

⑮ディスクステーション3号

「ぎゅわん自己」のデモ、レトロの「ゴジラくん」など満載。MSX2・ディスク版。

1名様

提供／コンパイル

⑯ファンダムライブラリー❹

「たこの海岸物語2&3」「まものクエスト」他全50本。MSX1と2混合。ディスク版。

23名様

提供／徳間書店

⑰ファンダムライブラリー❺

「激走レーシング」「大ライフゲーム」他全50本。MSX1と2混合。ディスク版。

17名様

提供／徳間書店

⑱麻雀クエスト

タイトーの人気ゲームを完全収録。お待ちかねのシーンがたっぷり。VHSビデオ。

2名様

提供／ポリスター

⑲マリンスライムぬいぐるみ

かわいいスライムのぬいぐるみ。手のひらサイズよりちょい大きめだよ。

3名様

提供／エニックス

⑳『ドラゴンクエストⅤ』ハンカチ

▼B冒険の旅ハンカチ

▲A天空ハンカチ

「ドラクエⅤ」の発売はまだでも、前祝いってことで。

10名様

提供／エニックス

㉑コナミ・人気キャラ大集合テレカ

ペンギンをはじめとするコナミキャラがいっぱいのテレカ。これは値打ちもんだな。

5名様

提供／コナミ

㉒『武者』のテレカ

スーパーファミコンで発売予定のRPGのテレカ。シブイね。

5名様

提供／ポリスター

㉓『ドラスレ英雄伝説』のレポート用紙&ノート

先月につづくレポート用紙とノートだけど、かっこいいのはこっちだな。

5名様

提供／日本ファルコム

㉔S.S.T. BAND特製記念ステッカー

じつはちょっとまえにちょっとだけ作ったヤツなんだって。近々新譜も出るしファンはほしいよね。

20名様

提供／ポニーキャニオン

※雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方は、この号のほかの懸賞に入選できない場合があります。

5周年応募券
この応募券は4〜5月情報号共通で使用できます

5周年応募券
この応募券は4〜5月情報号共通で使用できます

今月のいーしょくー情報

ぱおぱおが移植事情をそっと教えちゃう！

ほいほい、ぱおぱおでござる。みんなはどうしてるかな？　MSXを取り囲む状況は予断を許さないけど、ぱおぱおは元気である。

さて、『三国志III』は困った問題である。これまで『三国志』の歴史を見ていると、MSXというのは貢献（こうけん）していたと思うんだよね。今になって、PC−98主導で開発したからって、MSXを見捨てていいものだろうか。会社は大きくなる一方で、それ自体ゲームソフト業界への貢献という意味ですばらしいわけではあるけど。って、光栄さんに文句があるわけじゃないんだけど、思うのは最近、パソコンソフト業界がじりじりとパソコンよりもゲーム機のほうに目が行ってるって感じなんだよね。

よく、MSXではエッチなソフトばっかりっていうでしょ。でも、これって、98業界でも最近いわれ始めているんだ。ま、次元はMSXとはちょっと違うんだけど。でも、最近ゲーム機用ソフトの発売を自社でやってるメーカーって、なんだか面白みが減ってるような気がしない？　これはぱおぱおの独断と偏見だけど、やっぱりゲーム機に力を入れ始めたら面白いゲームは出せなくなる、と思う。面白い、というのはいろいろあるんだけど、ゲーム機はなるほど音もいいし、絵もきれいでCD−ROMだったら、アニメーション、ビシバシでしょ。だから、面白くなる、というのはあるわけ。

ランキングの顔ぶれが変わってきたぞ

↑ダントツ1位の『三国志III』だが……。画面はPC−98版のもの

↑『ドラスレ英雄伝説II』は移植できなくないと思うがね。画面はPC−88版のもの

↑ガイナックスの新作『ふしぎの海のナディア』。『サイメビ』同様、グラフィックは美しい。画面はPC−98版のもの

でも、ぱおぱおのいう面白いはちょっと違うわけで、なんかこう、これまでとは次元の違う遊び、というのがパソコンを使ってゲームをする意味だと思うわけなの。スポーツでもない、麻雀でもない、トランプでもチェスでもない、とにかく変貌し続ける今のエレクトロニクスを反映するような異次元の心ときめくような発見があるはずなのだ。いや、あるべきなのだ。

だが、ゲーム機はとにかく、ある程度の量がさばける、というのが前提になるから冒険はできない。冒険のないところには大きな、びっくりするような進展はない、といっていい。ゲーム機には、パソコン業界で売れたものを、移植してればいいんじゃないか。ユーザーはただただ受動的に楽しんでるだけなんだから。パソコン業界とそのユーザーのように、一緒に新しい試みを成功させよう、なんて心意気は期待できないんだからね。

これは、ゲーム機のユーザーをばかにしているわけじゃない。もともとそういう立場なのだ。でもパソコンの場合は違うと思う。と書いてきて、これはぱおぱおの勝手な思い込みに過ぎないのだろうか、という気がしてきた。みんなはどう思う？　MSXユーザーは、ただただ受動的に面白いゲームが出るのを待ってるのですか？

今月の移植希望ゲーム ベスト20

順位	前回順位	ゲーム名	メーカー名	※	票数
1	1	三国志III	光栄	P	145
2	3	サイレントメビウス	ガイナックス	P	80
3	2	ロードス島戦記II	ハミングバードソフト	P	77
4	4	ドラゴンクエストIII	エニックス	G	51
5	10	ぽっぷるメイル	日本ファルコム	P	40
6	8	ストリートファイターII	カプコン	A	38
7	9	A.III.A列車で行こう	アートディンク	P	31
8	13	ドラゴンナイトIII	エルフ	P	30
8	5	ファイナルファンタジーIV	スクウェア	G	30
10	28	ドラゴンスレイヤー英雄伝説II	日本ファルコム	P	25
11	11	ブランディッシュ	日本ファルコム	P	24
12	7	大戦略III'90	システムソフト	P	19
13	14	ランス3	アリスソフト	P	17
14	6	シムアース	イマジニア	P	16
15	17	ロードモナーク	日本ファルコム	P	15
16	18	ファイナルファンタジーII	スクウェア	G	13
17	11	ダイナソア	日本ファルコム	P	12
18	16	ジーザスII	エニックス	P	11
19	18	ふしぎの海のナディア	ガイナックス	P	10
20	23	シャングリラ	エルフ	P	8

■1992年3月号アンケートハガキ1000通より集計
※表中のPは他機種のパソコン、Gはゲーム専用機、Aはアーケードを示します
なお、赤丸の数字はMSXへの移植が決定したゲームです

移植希望ゲーム累計ベスト10

順位	前回順位	ゲーム名	メーカー名	※	票数
1	1	サイレントメビウス	ガイナックス	P	1516
❷	2	シムシティー	イマジニア	PG	975
3	3	ドラゴンクエストIII	エニックス	G	641
4	4	ダイナソア	日本ファルコム	P	641
5	6	大戦略III'90	システムソフト	P	591
❻	5	ブライ下巻完結編	リバーヒルソフト	P	495
7	7	ロードス島戦記II	ハミングバードソフト	P	475
8	8	ファイナルファイト	カプコン	GA	378
9	10	ファイナルファンタジーIV	スクウェア	G	369
10	12	ストリートファイター	カプコン	GA	367

■1991年1月号より1992年3月号までの集計

ON SALE オンセール

発売中のNewソフトを再チェック!

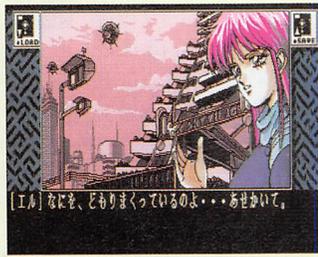
もうすぐくる新作ラッシュを前に、今回のオンセールもおとなしめに4本。いつもどおり売り上げのトップ10とユーザーの主張も、しっかりとあるのだ。

〈記号の意味〉無印はMSX2/2+、●はMSX、MSX2/2+、★はMSXターボR専用、▲はMSX2/2+用だがターボRの高速モードに対応。また、♪のついたソフトはMSX－MUSIC(FM音源)に、MIDIはMIDIにそれぞれ対応しています。なお、ソフトベンダー武尊(タケル)で発売のソフトは、すべて税込の価格です。

協力／J&P渋谷店、J&P町田店

2月1日から2月29日までに発売されたソフト

2月13日 サウルスランチVol.6(D)／ビッツー／3,400円♪
15日 DPS SGset3(D)／アリスソフト／6,800円
17日 エル(D)／エルフ／7,800円
27日 美少女大図鑑(D)／サンタ・フェ／6,800円

ビッツーの「サウルスランチVol.6」。シンセサウルスとグラフサウルスのデータ集。自分でデータをいじることもできる

近未来が舞台のハードボイルド美少女AVG「エル」。スプラッタありエッチありのエルフの最新作。4月号FAN・NEWSで紹介済み

2月のソフトセールスTOP10

先月1位におどり出た『幻影都市』だが、あっというまに7位転落。かわりに上がってきたのが『ピンクソックス7』だ。このほかにも『ピンクソックス』が2本ランクインでまんじゃら。

※	順位	前回順位	ソフト名	ソフトハウス名
↗	1	−	ピンクソックス7	ウェンディマガジン
↗	2	−	DPS SG set3	アリスソフト
↘	3	2	ピンクソックス・マニア	ウェンディマガジン
↘	4	3	ロイヤルブラッド	光栄
→	5	5	ピーチアップ総集編II(笑)	もものきはうす
→	6	6	信長の野望・武将風雲録	光栄
↘	7	1	幻影都市	マイクロキャビン
↗	8	−	闘神都市	アリスソフト
↗	9	−	ピンクソックス・プレゼンツ	ウェンディマガジン
↗	10	−	ジョーカー	バーディーソフト

※矢印は、前回からのアップダウンをあらわします〈J&P渋谷店調べ〉

今月のFAN・NEWSで紹介しているバーディーソフトの『ジョーカー』が10位に登場した

ユーザーの主張

今月のテーマ「オイラの私的ゲーム通信簿」

ゲームソフトには、おもしろいものもあればつまらないのもあるわけで、実際にソフトを買って遊んでみないとアタリハズレはわからない。おもしろそうだと思って買ったソフトが、実はものすごくつまらないものだった……なんて経験ないかな? そこで今回は「オイラの私的ゲーム通信簿」と題し、自分の遊んだゲームについて評価してもらったので発表したい。ではでは読んでちょ。

●**88ユーザーの友人から「おもしろくないからやめとけ」といわれたけど、1月4日に『ブライ上巻』を買いました。飯島氏のシナリオは見事だし、オープニングはまるで映画を見ているようで、荒木さんと姫野さんによるグラフィックはキレイでドットのあらさを感じませんでした。また、音楽もよく、とくにボスの登場時なんてSHOW－YAの持ち味がぞんぶんに発揮されていて、すばらしかったです。ゲームシステムという点でも、『エメ・ドラ』のようにシビアすぎず、大変おもしろかったです。〈大分県・オタッキーARAクン〉**

『ブライ上巻』に関するものはほかにもたくさんあったけど、どのハガキも、わりに評価が高かった。『下巻』発売前に『上巻』を遊んでみるといいかもしれない。

さて、つづいてはいまゲームシステムがシビアだといわれた『エメ・ドラ』についてだ。

●**『エメラルド・ドラゴン』は、マップが広くてイベントも多く、とにかく長いRPGだ。グラフィックはキレイだし音楽もさわがしくなくていいんだけど、とことん遅い。あまりの遅さに、もうプレイしたくなくなった。このぶんだと『ヴェインドリーム』も不安だ。でも、レベルアップが楽でうれしい。〈大阪府・はっしんクン〉**

グローディア側も、『ヴェインドリーム』は『エメ・ドラ』以上にいい作品にしようとがんばってるからきっと大丈夫。期待していよう。

●**『信長の野望・武将風雲録』は、もう何もいうことがないくらい最高におもしろい。100点満点をあげてもいいですね。〈神奈川県・溝口弘弥クン〉**

これに似た意見も多かった。いつもいいゲームを提供してくれる光栄には、ぜひぜひ『三国志III』も発売してもらいたいものだ。つぎは『幻影都市』についてふたつばかり紹介しよう。

●**『幻影都市』で、いちばんすごいのがキャラの細かい動きだろう。自分たちが、いまどんなかっこうをしているかがよくわかる。人間関係も複雑で、そこがまたいい。気になるところといえば、いつも3人で行動するため動きにくいし、行動範囲もせまい(ように感じる)とこ。あと、最後の敵に石化の術が効くのは問題だ!〈兵庫県・石井順治クン〉**

●**かなり風変わりなストーリーだった。キャラクタの細かい動きや演出は感動もので、VRシステムはやっぱりスゴイなと思った。ぜいたくをいえば、戦闘時に大きなキャラが出てきてもスピードが遅くならないといいんだけどなあ。それと、音楽はやっぱりMIDIで聞きたい!!〈群馬県・幻ちゃん〉**

と、まあ『幻影都市』の評価も抜群だ。つぎは『プリメ』や『シムシティー』発売後に、またこの企画をやってみようと思う。なお、今月ハガキが採用された人にはMファン特製ブランクディスクを発送する。

次々回7月号のテーマは「なんでもゲーム自慢」だ。例えば、『幻影都市』を1日で解いたとか、指1本で『パロディウス』を全面クリアできるとか、『激ペナ』で目をつぶったまま完全試合を達成したとか、足でマウスをあやつり絵を描くことができるとか、なんでもけっこう。どんなことでもいいからハガキに書いて送ってもらいたい。**締め切りは4月末日(必着)**で、発表は7月号の予定。いったいぜんたい、どんなゲーム自慢のお便りがとどくことやら。では、ではではなのだ。 (ときちゃる)

「ユーザーの主張」へのお便りはこちらへ!
〒105 東京都港区新橋4-10-7 TIM
MSX・FAN編集部「5月号ユーザーの主張」係

COMING SOON

新作ソフトを先取りチェック！

巻頭にページを持っていかれ、なんともさびしいかぎりではあるが、『らんま1/2』と『ピンクソックス8』の登場で、新日プロの闘魂三銃士よりも熱く燃えるカミングスーンなのだ。さあ、新作のムーンサルトを、ニールキックを、STFをうけてみろ!!

人気アニメがターボRにやってきた
らんま½ 飛龍伝説

■ボーステック
■☎03-3708-4711
■6月下旬発売予定

媒体	3.5 2DD ♪
対応機種	MSX turbo R
VRAM	128K
ジャンル	アドベンチャー
価格	12,800円
マウスに対応	

先月号でチラッとお知らせした『らんま1/2』の続報だ。

いまさら説明するまでもないが、この作品は高橋留美子原作の人気コミックをゲーム化したもので、単行本に収録されている「飛龍昇天破」という話がもとになっている。

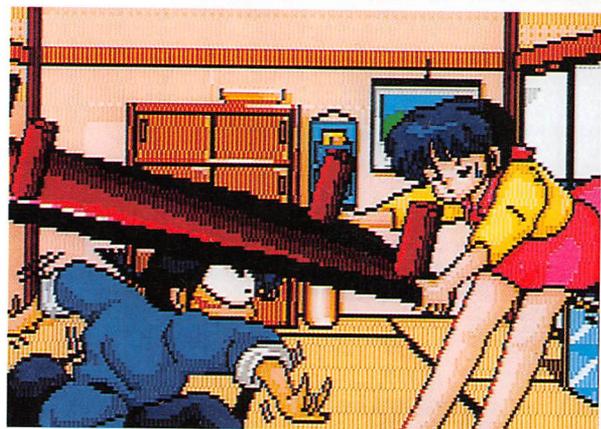
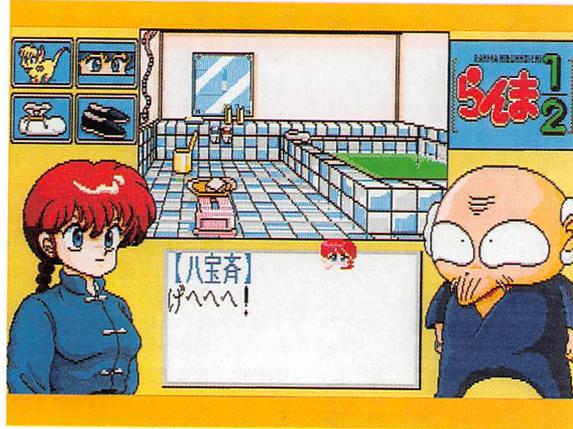
プレイヤー扮(ふん)する早乙女乱馬は、水をかぶると女の子に変身してしまうというヘンテコリンな体質の持ち主だ。そんな彼(!?)と、いいなずけでもある、あかねがその他モロモロの登場人物とともに、全4章にわたってドタバタAVGを繰りひろげるんだから原作のファンにとっては(とらなくても)たまらない1本である。

操作もかんたんで、画面上にある「見る・移動・道具・会話」の4種のアイコンを選ぶだけ。だからアニメを見る感覚でストーリーを楽しむことができそうだ。もちろん「らんま」に必要不可欠な格闘シーンも用意されていて、パンチや蹴(け)り、足払いのほかにも、天津甘栗拳、飛龍昇天破といった奥義(おうぎ)も使えるそうである。

移植とはいえ、グラフィックはMSXのためにすべて描き直しをし、BGMもおなじみのものが約30曲収録されるとか。編集部には、まだゲームの遊べるサンプルがとどいてないが、この画面写真を見ればその力の入り方もわかるというもの。ターボRユーザーは発売が待ちどおしいね。

⬆かわゆい乱馬のアイキャッチ

現在の開発状況 70%

➡オープニングでは、八宝斉(はっぽうさい)が屋根の上をトコトコ。この後落っこちる

⬅グラフィックは、原作のよさを失わずにていねいに描かれている。とにかくこのハチャメチャさが「らんま」のウリである

⬅基本ゲーム画面。コマンドは左上にある4つから選択する。両端には会話をしているキャラが表示されるのだ

まなみ・さやか・ゆかの卒業式
ピンクソックス8

■ウェンディマガジン
■☎03-3780-6570
■4月下旬発売予定

媒　体	2DD ♪
対応機種	MSX 2/2+
VRAM	128K
ジャンル	ディスクマガジン
価　格	8,400円
初回分のみ8,400円パズルつき それ以降は6,800円	

全国のピンクソックス信者の諸君、お待たせ～。発売がのびのびになっていた『～8』が、ついに出ることになったのだ。前作から約半年ぶりの復活に、まなみ・さやか・ゆかのピンクソックスギャルズ3人娘は元気いっぱいおっぱいで今回もサービスしてくれるようである。

サービスといえば、今回はディスク4枚組の超豪華版になる予定とのこと。いままで2枚組だったことを考えると、ディスク枚数は「倍」(ヤッター／)。でも、お値段も倍以上の8,400円(アチャー……)。しかし、ピンクソックスギャルズ・ジグソーパズル(500ピース)がつくのである。このパズルは初回発売分のみということなので、はやめに買うことをオススメしたい。なお、初回分以降はパズルなしで 6,800円で販売される。

さて、かんじんの内容についてだが、全部で7つのコーナーが入る予定だ。かんたんに紹介すると、原生動物(アメーバとかのことね)を進化させて人間の女の子に育てるアクションSLG「シムガール」を筆頭に、シンデレラのパロディの「世界名作劇場」、そして「濡れたガンキャノン」の最終回に、「ハーフタイムラバー」、「どしふん」、「おたより」といったレギュラーものと、15パズル的なゲームの「小さな穴からコツコツと」といったところだ。なお、『ピンクソックス』シリーズは今回が最終号になる。この作品は、まなみ・さやか・ゆかの卒業式でもあるのだ。

現在の開発状況 80%

⬅「濡れたガンキャノン」より。バイクでぶっ飛ばすさやかが、なんともリリしい。グラフィックは絶品である！

⬆このキレイなおねーちゃんは「シムガール」で、みごとに育てたときのもの

⬆「世界名作劇場」はシンデレラの巻。どんな展開になるのやら。ワクワク……

INFORMATION

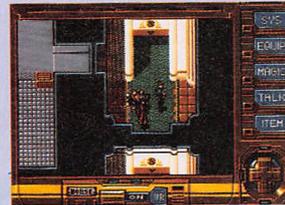
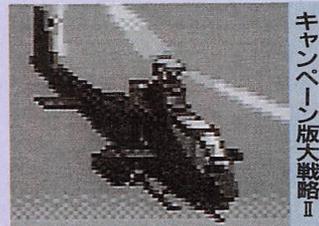
マイクロキャビンゲームイベント

■日時／4月25日(土)13:00～、15:00～
　　　　4月26日(日)13:00～、15:00～
■場所／大阪J&Pテクノランド1階

最近Mファンの巻頭を独占しているマイクロキャビンが、大阪でイベントを開催することになった。

場所は、去年のMフェスでもおなじみの大阪は日本橋にあるJ&Pテクノランドで、4月25日(土)と26日(日)の2日間にわたり、それぞれ2回ずつの全4ステージが予定されている。

目玉となるのは『プリンセスメーカー』と『キャンペーン版大戦略II』の遊べるバージョンの公開だ。とくに『プリメ』のほうは、横山智佐ちゃん演じるプリンセスの声を、キミ自身の耳で確認できるチャンスである。また、『幻影都市』『サーク・ガゼルの塔』は、マイクロキャビンのゲームスタッフである新田さんと瓜田さんもかけつけるそうで、MIDIによる演奏などが予定されている。

そのほかにも、クイズ大会や質問コーナー、プレゼント抽選会などもあり、楽しいイベントとなりそうだ(『プリメ』のプロデューサーである、ガイナックスの赤井孝美氏のサイン色紙のプレゼントもあるとか)。こんな楽しいイベントをマイクロキャビンだけにやらせておくわけにはいかない、というわけで、わがMファンも強引に特別参戦をする予定でいる。ぜひとも、みんなで「1、2、3、ダ～!!」をやろうではないか。

なお、このイベントに関する問い合わせは、☎0593-51-6482(マイクロキャビン)、もしくは☎06-634-1211(J&Pテクノランド)まで。

サーク・ガゼルの塔

幻影都市

キャンペーン版大戦略II

プリンセスメーカー

ソフト・ハード・本に関する発売スケジュール

MSX 新作発売予定表

記号の意味⇨無印はMSX2/2+、●はMSX、MSX2/2+、★はMSXターボR専用、▲はMSX2/2+用だがターボRの高速モードに対応。また、♪のついたソフトはMSX-MUSIC(FM音源)に、MIDIはMIDIにそれぞれ対応しています。なお、ソフトベンダー武尊(タケル)で発売のソフトは、すべて税込の価格です。

この情報は3月18日現在のものです!

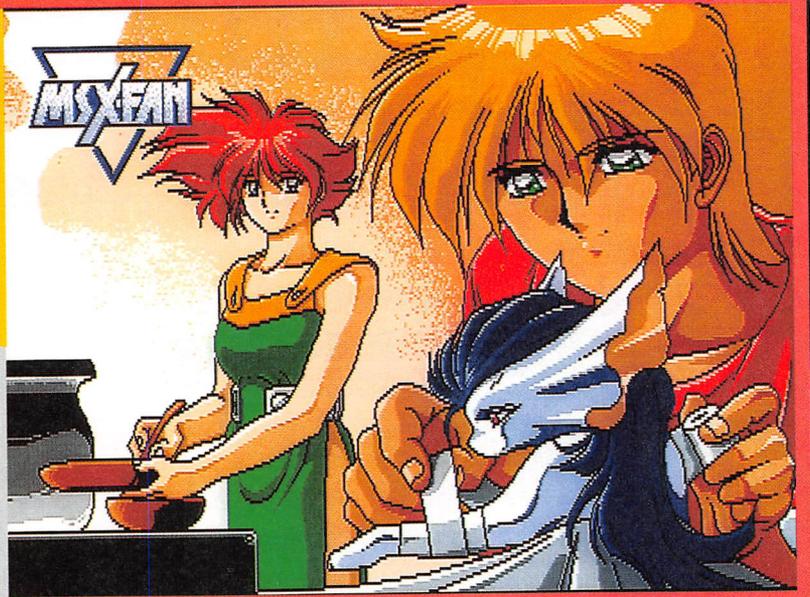
■ソフトと本

※媒体のRはROM版、Dはディスク版です。

発売予定日		タイトル(媒体)/メーカー名/予定価格
4月	2日	▲ヨーロッパ戦線(R)/光栄/12,800円♪
	2日	▲ヨーロッパ戦線(D)/光栄/12,800円♪
	2日	▲ヨーロッパ戦線(R:サウンドウェア付き)/光栄/15,200円♪
	2日	▲ヨーロッパ戦線(D:サウンドウェア付き)/光栄/15,200円♪
	4日	バーディーワールド(D)/バーディーソフト/5,800円
	上旬	MIDIコン(D)/ビッツー/9,800円 MIDI
	20日	▲ピラミッドソーサリアン(D)/ブラザー工業/3,800円♪
	中旬	サウルスランチMIDI#2(D)/ビッツー/3,400円 MIDI
	中旬	★μ・SIOS S3/02(D)/ビッツー/29,800円 MIDI
	中旬	ピンクソックス8(D:ジグソーパズル付き)/ウェンディマガジン/8,400円♪ ※注1
	中旬	ポッキー2(D)/ポニーテールソフト/8,800円
	下旬	スーパーバトルスキンパニック(D:タケルでのみ販売)/ブラザー工業/価格未定♪
	下旬	ジョーカーII(D)/バーディーソフト/7,800円
	下旬	●エアホッケー(D:要MSX-GUN)/アスキー/2,980円
	下旬	●シューティングコレクション(要:MSX-GUN)/アスキー/2,980円
5月	8日	MSX・FAN6月情報号(本+D)/徳間書店/980円(税込)♪
	上旬	▲プリンセスメーカー(D)/マイクロキャビン/14,800円♪
	上旬	▲キャンペーン版大戦略II(D)/マイクロキャビン/8,800円♪
	20日	▲ピラミッドソーサリアン(タケル版)/ブラザー工業/3,500円♪
	中旬	μ・SIOS K3/04(D)/ビッツー/9,800円 MIDI
	28日	ウェンディマガジン美少女アルバム(本)/徳間書店/1,380円(税込)
	下旬	ブライ下巻完結編(D)/ブラザー工業/価格未定♪
	下旬	龍の花園(D)/ファミリーソフト/7,800円♪

発売予定日		タイトル(媒体)/メーカー名/予定価格
6月	8日	MSX・FAN7月情報号(本+D)/徳間書店/980円(税込)♪
	上旬	μ・SIOS S2/13(D)/ビッツー/19,800円♪ MIDI
	中旬	シムシティー(D)/イマジニア/価格未定♪
	下旬	★らんま½(D)/ボーステック/12,800円♪
7月以降と発売日未定		火星甲殻団ワイルドマシン(D)/アスキー/価格未定
		YUKA・ゆかのフシギな体験(D)/ウェンディマガジン/価格未定♪
		ヴェインドリーム(D)/グローディア/価格未定♪
		麻雀悟空・天竺への道(R)/シャノアール/9,800円♪
		倉庫番リベンジ・ユーザーの逆襲編(D)/発売元未定/価格未定
		●ワンダーボーイII モンスターランド(R)/日本デクスタ/7,800円
		シンセサウルスVer.3.0(D)/ビッツー/12,800円♪
		3Dプール(D)/マイクロプローズジャパン/価格未定
		エリート(D)/マイクロプローズジャパン/価格未定
		囲碁ゲーム入門用(仮称)(D)/マイティマイコンシステム/9,800円
		アルシャーク(D)/ライトスタッフ/9,800円♪
		スーパープロコレ3(本)/徳間書店/1,980円(税込)

※注1……「ピンクソックス8」(ウェンディマガジン)は、初期発売分のみジグソーパズル付きで8,400円。以降は、パズルなしの6,800円。

スーパー付録ディスクの使い方

●今月のバックストーリー
シニリアが遠くなる意識のなかで思いだしたのは、遠い日のおさななじみのぬくもりだったのだ。しかし、彼との思い出は、シリニアの両親がいなくなる何年も前にさかのぼることなので、もうほとんど何もおぼえていない。名前すら思いだせない……。でも、こうしてルーシャオの傷の手当てをしている彼のぬくもりだけはおぼえている。今はそれだけで十分なのだ。シニリアは、ほんのひとときの両親をさがしていることもわすれ、しあわせな時間を過ごしているのだった。

スーパー付録ディスク　MAY. 1992　DISK＃8			
媒　体	2DD ♪	セーブ機能	セーブしちゃいけません
対応機種	MSX 2/2+ MSX turbo R	実質収録バイト数	1,646,592バイト
VRAM	128K	ターボRの高速モードに対応	

ディスクの起動と基本キー操作の方法

―― 使用上の基本的な約束

付録ディスクは、原則として「書きこみ禁止」(ライトプロテクトタブが開いている状態)にして使用してください。ちょっとしたことで、ディスクのファイルの一部、または全部を壊すことにならないともかぎりません。十分注意してください。

―― 付録ディスクの起動

市販ソフトと同様です。ディスクをセットして、リセットするか、電源を入れるかすると、タイトル画面(右上の写真)が表示されメロディが流れます。内蔵ソフトが立ち上がってしまう機種では、内蔵ソフトのメニューで改めて「BASIC」を選ぶか、DELキーを押しながら起動しなおしてください。内蔵ソフト切り換えスイッチがあれば「切」で起動してください。

―― タイトル画面

タイトル画面ではカーソルキーで画面位置の補正ができます。ESCキーを押すと、もとの位置にもどります。スペースキーを押すとBGMが止まり、しばらくして大メニュー画面(右下の写真)が表示されます。

―― 大メニュー画面

点滅カーソルを行きたいコーナーロゴにあわせてスペースキーを押すと、そのコーナーの説明画面になります。

―― 説明画面と各コーナー

どのコーナーの説明画面でも、ESCキーを押すと瞬時に大メニュー画面にもどります。説明画面でスペースキーをすと、そのコーナーのタイプによって反応が異なります。A、B、Cの3つのタイプがあります。

Aタイプ＝小メニュー画面に進みます。カーソルキーの上下で項目を選び、スペースキーを押すと項目の説明が表示されます。さらにスペースキーを押すと、プログラムの実行です。実行するプログラムが1本のときは、説明画面から直接プログラム実行へ進むコーナーもあります。

Bタイプ＝説明画面から大メニュー画面にもどります(収録ファイルの紹介だけです)。

Cタイプ＝スペースキーを押すたびに、メッセージやCGが次々に表示され、終わると大メニュー画面にもどります。ESCキーを押すと、そこから大メニュー画面にもどります。別に収録ファイルがあったり、例外的なキー操作をしたりする場合は、画面で指示しています。

なお、カーソルキーの上で前ページにもどることもできます。

―― その他

起動時に、カーソルキーの上を押したままにしていると、タイトル画面表示を飛ばします。

キー操作

ESC(トリガーB)　もとにもどる
起動時に押していると　メインメニュー画面にジャンプ
(十字スティック)　項目選択
SPACE(トリガーA)　項目決定，実行／次ページへ
※ジョイスティック(ポート①)でも使えます

↑今月から新作ゲームを紹介する、「カミングスーン」のコーナーも仲間入りしました

■付録ディスク制作スタッフ　SYSTEM PROGRAMMER＝上岡啓二(UKP)／TITLE CG DESIGNER＝木村明広(ライトスタッフ)／MAIN MENU CG DESIGNER＝Orc/TITLE BGM COMPOSER＝山藤武志(STING)／DISK MAKER＝化成バーベイタム(株)／SPECIAL THANKS TOウインキーソフト＋アスキー＋松下電器産業＋ビッツー＋リバーヒルソフト＋マイクロキャビン＋ガイナックス

付録ディスクを解凍する方法

今月は圧縮プログラムの入っているコーナーが多く、解凍する必要があります。よく読んで作業を進めてください。

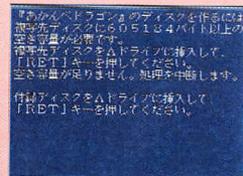
ここではオールディーズに収録の『あかんべドラゴン』を例に説明します。まず、フォーマット済のディスクを用意してください。そして、オールディーズを選びスペースキーを押すと左下の写真のような画面が出ます。あとは画面の指示に従って作業を進めれば、実行用ディスクができあがります。

途中、7か所でディスクを入れかえますので大変時間がかかります。他のコーナーの解凍作業も、ディスクを入れかえる回数こそ違いますが同じ作業で解凍することができます。

エラーメッセージへの対処法

解凍作業はほとんどオートですが、画面のメッセージに従って作業を進めないとエラーが出ます。また、フォーマット済のディスクはライトプロテクトタブを閉めた「書きこみ可能」状態で使用してください。開いた状態で使用するとエラーが出ます。

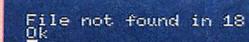
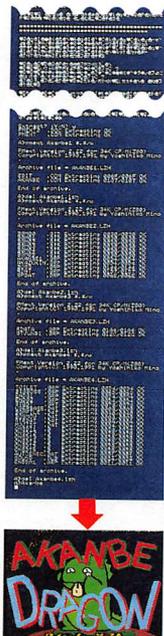
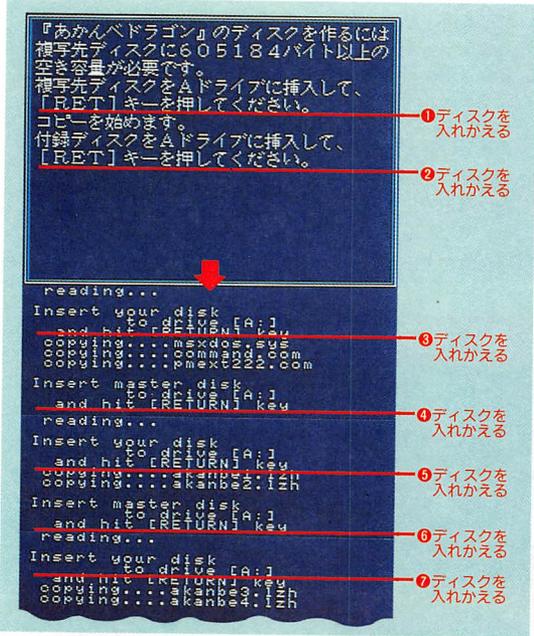
◆複写先のディスクがフォーマットされていない

何かのデータが入っていたり、フォーマットされてないディスクで解凍作業をすると、右の写真のようなメッセージができます。これは、解凍先ディスクの容量不足です。フォーマット済のディスクを用意してください。

⬅画面の指示にしたがって作業を進めてください

◆ディスクの入れかえを間違った

画面で指示された通りにディスクの入れかえをしないとエラーメッセージがでます。もしも、「File not found in ～」というメッセージがでて解凍作業が止まってしまったら、それはディスクの入れかえを間違っています。こんなときは、「F5」キーを押して最初から解凍作業をやり直してください。

```
File not found in 18
Ok
```
⬆これがエラーメッセージだ

オマケ

ストラビンスキーによれば、すべての音楽はバッハに帰るべきである。徹夜明け／わたしはおうちに／帰りたい。

ファンダム

遊んだあとCTRL+STOPして、F9キーを押すと

Type－A.xB

という文字が出て、リターンキーを押すと、小メニューにもどれます。ただし、場合によって正常に動かないこともあります。変だと思ったらリセットしてください(ただし、小メニューのコーナーロゴは表示されなくなったり、別のものになったりすることはあります)。

一部のプログラムは、ターボRでは高速モードになります。しかし、付録ディスクはDOS1、Disk BASIC Ver.1.0上で動いているので、高速モードになるプログラムを途中で止めた場合、「高速モード」であっても、Disk BASIC Ver.2.01の命令は使えなくなっています。

また、この状態でディスクをフォーマットすると、正常にフォーマットできません。ディスクをフォーマットするときは、いったんリセットしてください。

⇨遊び方・解説は35ページから

ファンダム・サンプル

スーパービギナーズ講座で使用しているサンプルプログラムを2本収録しています。

⇨解説は48ページ

オマケ

ギターシミュレータ『西洋弦楽器』(KANU-SAN'92SOFT)を収録しています。

⇨使い方は45ページ

AVフォーラムが走りだして2年と5か月。あいかわらず変わらない作品のテンポ。これだからおもしろい。

設定に時間がかかる作品などは、実行するまえにターボRかどうかをチェックしてターボRなら高速モードに切り換えるようにしています。左の「ファンダムGAMES」での注意事項をよく読んでください。

作品紹介が終わると、また小メニューにもどってきますが、今回はFM音源を使った作品があるので、その特性上、そのままほかのプログラムを実行しようとすると正常に動かないことがあります。AVフォーラムからほかのコーナーへ行くときはいったんリセットしてください。

当音楽館に寄せられるオリジナル・コンピュータミュージックの数々はますます先端へ向かって走っている。

FM音楽館の小メニューで曲を選んだあとは、CTRL+STOPで中断できます。F9キーで戻ります。

FM音源の拡張BASICの特性上、FM音源を使用しながらいろいろなプログラムを実行していると正常に動作しなくなることがあります。

また、『EXIT OF LIFE』は、ターボRにかぎり、メニューから呼び出したり、標準モードで聴くとなぜか演奏が微妙におかしくなります。ターボRの高速モードで、直接ファイルを実行して聴いてください。

今月のオールディーズに収録した『あかんべドラゴン』は、1988年の夏にウインキーソフトから発売されたシミュレーションゲームです。かわいいキャラクタがくりひろげる戦闘シーンは必見ですよ。

「あかんべドラゴン」©ウインキーソフト

かわいいSLGの始まりだ

あかんべドラゴンと仲間の5匹の動物たちが力をあわせ、敵のキング(ボス)をたおすことが目的の面クリア型シミュレーションゲームなのだ。

ゲームは、マップ画面での移動と戦闘シーンでの戦闘を交互にくりかえして進行していく。マップ画面で戦略を練り、アクションの戦闘シーンで決着をつける。敵のキングをやっつければ面クリア。逆にあかんべドラゴンが負けると、仲間の動物が残っていてもゲームオーバーになってしまう。全5面をクリアすればエンディングだ。また、戦闘のときなどに音声合成でしゃべるキャラクタにも注目／

最初に選べるモードは4つ

「NEW GAME」を選ぶと、ゲームは1面から始まる。まずここを選ぶ。「CONTINEW」は、2面以降でゲームオーバーになったときに選ぶと、その面の始めからやり直せる。「USERGAME」は自作のマップで遊ぶときに選ぶモード。「EDIT」は、マップを自作するときに選ぶモード。

NEW GAME
CONTINUE
USERGAME
EDIT

面の途中でセーブする機能はないので、ゲームを始めるときはいつも1面からになる

マップ画面

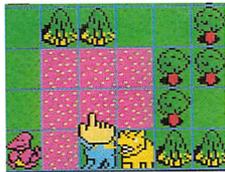
敵のボスはどの面でも顔だけのキャラクタなのでひとめでわかる

戦闘シーン

右にいるみどり色の怪獣が、主人公のあかんべドラゴン

①現在のステージ数が表示される。写真は1面だ。②キャラクタを移動させると「ラッキー／」の声とともに、アイテムを見つけることがある。その見つけたアイテムはここにストックされる。各アイテムの右にある数字は現在のストック数。③各キャラクタの能力値が表示される。上から、キャラクタの移動パターン、戦闘のとき得意な地形、生命力(H.P)、スピード(SPD)、ジャンプ力(JMP)、攻撃力(STR)となっている。これは、能力値を知りたいキャラクタの上にカーソルを持っていきAボタン(スペースキー)を押せば見られる。④戦闘シーンでの生命値は、ハートで表示される。攻撃を受けると減っていき、ハートが先に無くなったほうが負け。⑤基本的にマップ画面の③とおなじもの。⑥カーソル

マップ移動

動かしたいキャラクタにカーソルを持って行きAボタンを押せば、移動できる範囲の色が変わって自動的に教えてくれる。

各キャラクタは、それぞれ違う移動パターンを持っているのだ

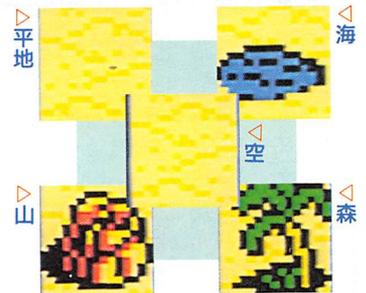
アイテムをさがせ

マップ上にはアイテムがかくされていて、キャラクタ移動のとき偶然見つかる。使うアイテムにカーソルをあわせAボタンを押し、キャラクタの上でもう一度Aボタンを押すと使える。

左から、体力回復、スピードアップ、ジャンプ力アップ、攻撃力アップのアイテム

地形を利用するのだ

各キャラクタには、戦闘を得意としている地形がある。得意な地形での戦闘のときには各能力値が向上するので、戦闘を有利な条件で進められる。

ただし、敵キャラクタにもおなじことがいえるので、自分のキャラクタが不得意な地形にいるときに攻撃されないように注意する必要があるのだ。

あかんべドラゴンは森を得意としている

ゲーム十字軍

はじめてトビラCG以外にゲームのデータが入った十字軍なのであった。

今回のトビラCGは初登場のDr.Sが描いているのだ。

一方、ゲームデータは武将風雲録が入っている。ただ入っているだけではなくて、このデータを使って早解き大会をやってしまおうというのだ。詳しくは歴史の散歩道を見て応募してほしいのだが、ちょっとやそっとでは解けないくらい難しい設定になっているので力いっぱいチャレンジしないとクリアするのは難しいぞ。

⇒関連記事は22ページから

パソ通天国

パソ通の必携フリーウェア、アーカイバのPMシリーズをフルセットで収録。

いつも付録ディスクに入っているPMextは圧縮されているものを解凍して元に戻すツール。元に戻すツールがあるならば、圧縮するツールもあるわけで、電話料金と戦うパソ通では必携のフリーウェアだ。パソ通をしない人もディスク容量の限界以上にファイルを入れることができるので、1枚のディスクにできる限りファイルを入れたいときには便利だぞ。圧縮ツールと合わせて使ってみよう。

⇒関連記事は94ページから

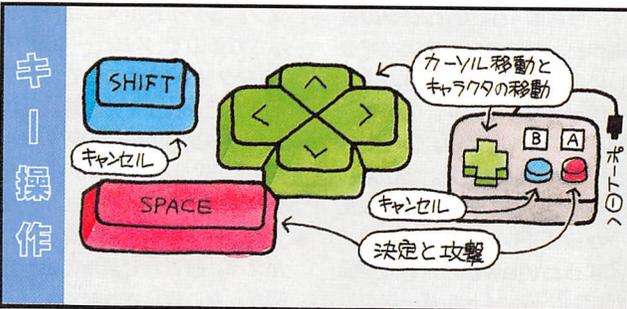
マップを自分で作れるぞ

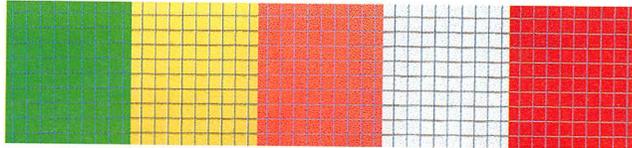
最初に用意されているマップは全部で5面あるけど、ちょっとコツさえつかんでしまえばラク(?)にクリアできるようになってしまうかもしれない。

そんなときのために、自分だけのマップを作成できる機能がついている。マップの作成というとなんだか大変そうに聞こえるかもしれないけど、カーソルを動かして使いたい地形をポンポン置いていくだけでスイスイとできてしまう。

しかも、この機能を使って作成したマップは、ディスクにセーブしておくことができるので自分だけのオリジナルマップ集もつくれちゃうのだ。

このマップの上に好きなように地形を配置できるのだ

①このカーソルを動かして⑥から地形を選びAボタン(スペースキー)を押し、置きたい場所でAボタンを押せば置ける。②自作マップのセーブやロードはここでAボタンを押す。「LOAD」と「SAVE」が画面に出るので、その上でAボタンを押して実行。③ここでAボタンを押し、あらわれたキャラクタの上でAボタン押し、配置したいマップの上でAボタンを押せばキャラクタが配置される。④キャラクタの能力値変更はここでAボタンを押す。⑤マップの変更や、マップの作成を終えるときにここでAボタンを押す。⑥配置する地形はここから選ぶ

マップの種類は全部で5つ

自作のマップを作成するときに、背景として使うことのできるマップは全部で5種類ある。それぞれ色が違っているけど、これは最初に入っているマップとおなじものだ。でも、好きな背景を選ぶことができるのはやはりうれしいものである。

それぞれの背景にあわせて、配置できる地形も背景ごとに違うものが用意されているぞ

各キャラクタの設定もかえられる

自作マップの作成機能の他にも、各キャラクタの能力値の設定を変更できる機能もあるのだ。ただし、各キャラクタごとに能力値の上限が決まっているから、ズバ抜けて強力なキャラクタを作ることはできない。

また、各キャラクタが戦闘を得意とする地形を変更する機能まであるぞ。

まず、「CHAREDIT」を選び

「CHAREDIT」画面にする

最初の能力値はこうなっているけど

数字の上でAボタンを押せばこの通り!

『あかんべドラゴン』の制作者・高宮成光より

あかんべドラゴン。ああ、いま思い出しても恐ろしい。それは僕たちにとって悪夢の日々だった。睡魔と戦いながら、ある者は絵を描き、またある者はキーボードをたたく。砂時計の赤い砂が、まるで命を吸い取るようにこぼれて落ちてゆく。はっ。今、目の前に舌を出した太めのドラゴンがっ!

イラスト部門から2作品、紙芝居部門から1作品。それに教材CGが入っているぞよ。

毎月CGをたくさん入れようとがんばっているでおじゃるが、今月はちょいとすくなめぞよ。それでも、紙芝居1作しか入らなかったはじめの頃とくらべると確実に進歩しているでおじゃる。

ところが、今月の解凍作業はターボRの高速モードには対応していないでおじゃる。先月、バグが見つかっていたので、今回は見送ったぞよ。来月は対応できるといいな、でおじゃる。

⇒関連記事は100ページから

前号の『ソーサリアン』オープニング曲を、より完全に近い形にしたデータを収録。

今回は「PSR−500」用のMIDIデータと、それに少しばかり手を加えて「CM−32L」用にしたもの計2種類の『ソーサリアン』のデータが入っています。テンポ、ボリュームを細かくいじってみたので、ずいぶん曲らしくなったはずです。ただし、このMIDIデータの使用には「A1GT+μ・SIOS」または「A1GT+μ・SIOS+μ・PACK」が必要なので注意してください。

⇒関連記事は90ページから

新作ゲームのグラフィックを自分のMSXで楽しむ！　そんな夢のようなコーナーの登場だ!!

今回からスタートした付録ディスクの超目玉コーナー。タイトルからもわかるように、新作ゲームの先取りをする企画である。とくに、これからの発売になるゲームは、移植希望の高かったものが目白押し。本誌に掲載された写真を指をくわえて見ているだけじゃ、あまりにもせつなかろう。せっかくディスクという、すばらしい付録があるんだから、そこに新作のグラフィックを入れちゃおう、というわけなのだ。自分のディスプレイで、それも発売前のゲームの画面が「生」で見られるとは、もう感激・感動もの。今月は『ブライ下巻完結編』、『キャンペーン版大戦略II』、『プリンセスメーカー』の3つの絵を収録した。117ページの解凍の方法をよく読んで楽しむでござる。

ブライ下巻完結編

もうおなじみのバルバラ

キャンペーン版大戦略II

ソロマップクリア時に表示されるCG

プリンセスメーカー

インターレースで美しいプリンセスのお姿

例によって、3月情報号の解答とプレゼントの当選者発表なのだ。ちょっと悲しいお知らせもあったりする。

なんかわかんないけど、ハガキがジャカジャカとどいた3月号。正解はというと、おおかたの予想どおり『電脳学園II・ハイウェイバスター!!』の婦警さんである。今回、付録ディスクの容量の関係で、正解の絵がディスクに入らなかった。いつか必ず入れるから、今月は写真だけでかんべんね。

で、正解者のなかから5名にガイナックスさんのご厚意により特製テレカをプレゼントするぞ。幸運なヤツらは以下の5人だ。⇒北海道・後藤昇、富山県・南茂圭亮、大阪府・原田成規、愛媛県・渡部伸、広島県・越智大（敬称略）

新田真子氏による婦警さんのグラフィック。う〜、そそるぅぅ……♡　

MSX-DOS
A>COPY

MSX－DOSへの入口です。付録ディスク収録ファイルのコピーやパソ天の実験をするときにどうぞ。

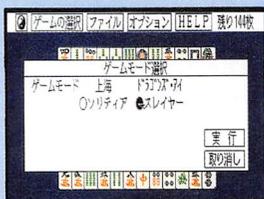
最近は収録ファイルがどんどん大きくなってきたため、もはや通常には収録できず、以前はパソ天でしか使っていなかった解凍ツールを必要とするコーナーが増えてきました。MSX－DOSは、この解凍ツールを使うときに必要です。

ただし、パソ天以外でこの解凍ツールを使うときは、付録ディスクのシステムに入っているプログラムが自動的に作動させるようになっているので、特別な操作は必要ありません。パソ天で実験ディスクを作成したり、ツールを使ったりするときと、ファンダムなどのファイルを別のディスクにコピーするときなどに、このコーナーに入ってください。

今月のMSXViewに収録されている「世界地図1992」は、読者投稿によるはじめての作品です。

今月はToxsoftクンの投稿作品、最新の世界地図を収録しました（国名は無記入）。

読みこみ方法です。①まず、MSXViewを起動。②起動ドライブを「B」に変更。③DAバーをクリックして、道具メニューから「DRAW」をクリック。④するとViewDRAWの画面が起動。⑤タイトルバーをクリック。⑥タイトルメニューが表示されるので、メニュー中の「読込」をクリック。⑦ここで付録ディスクと入れかえる。⑧表示されたウインドウの中の「W-MAP・DRW」というファイルをクリック。⑨ここで、もう一度Viewの実行用ディスクと入れかえる。⑩これで最新の世界地図が画面に表示されます。

3月号、4月号の付録ディスクに関するフォロー

4月号「スーパー上海・ドラゴンズアイ」のゲーム選択の画面

★3月号「シャウトマッチ」は、ソニーのF500では動作しないようです。原因は不明です。ごめんなさい。

★4月号のCGコンテストで、解凍したディスクでもう一度CGを見る方法⇒解凍したディスクを入れ、電源を入れるとMSX－DOSのプロンプト（A>）が表示されるので、「BASIC CG－FILER.CG4」と打ちこんでリターンキー。

★4月号「スーパー上海・ドラゴンズアイ」の漢字ROMのない人向けドラゴンズアイ・モード選択法⇒「ゲームの選択」を選ぶと出てくるウインドウのいちばん上をクリックすると、実際は（漢ROMがある機種では）左の写真のような文字が表示されているのです。ここで、「○ドラゴンズアイ」の丸の部分をクリックして、右下のほうにある「実行」をクリックすればOK。

★4月号「スーパー上海・ドラゴンズアイ」は、ターボRの高速モードだとマウスが正常に使えません。カーソルキーで操作するか、いったん「MSX－DOS」を選んで、DOS1、標準モードで「SHANGHAI」と打ちこみ、リターンキーを押せば、マウスで遊べます。

★4月号付録ディスクでタイトルCGを飛ばして「ゲーム十字軍」か「B：」を選ぶと、シンタックスエラーが出ます。この号にかぎりタイトルCGを飛ばさないで起動してください。すみません。

スーパー付録ディスク内容一覧表

記号の意味⇒無印はMSX2以降、●はMSX1以降、☆はMSX2＋以降、★はターボR専用プログラムです。♫のついたソフトはMSX－MUSIC(FM音源)に対応。
※各コーナータイトルのⒶⒷⒸは、それぞれのコーナーのとタイプを表しています。⇒116ページ

コーナータイトル	関連記事名	内容説明	タイトル	ファイル名	備考
スペシャルⒶ	付録ディスクの使い方(P118～119)	ウォーシミュレーションゲーム	あかんべドラゴン	AKANBE1 .LZH AKANBE2 .LZH AKANBE3 .LZH AKANBE4 .LZH	別のディスクに、コピー、解凍して使用します。くわしくは117ページをご覧ください。
COMING SOONⒶ	FAN SCOOP(P6～9)	新作ソフトの開発CG	ブライ下巻完結編 キャンペーン版大戦略II プリンセスメーカー	COMIN'S1 .LZH COMIN'S2 .LZH	別のディスクに、コピー、解凍して使用します。くわしくは117ページをご覧ください。
ファンダム・GAMESⒶ	ファンダム(P54～68)	掲載プログラム	マウスゲーム#1 ●GIVE ME OXYGEN ANTORM ●TRIANS ●EXCITING SHOOT ☆3D立体 SNOW NEW TENKING ●FIELD RUNNER ●7－COLUMNS ★GEAR	MOUSE .FD5 OXYGEN .FD5 ANTORM .FD5 TRIANS .FD5 EXCITING .FD5 3D .FD5 SNOW .FD5 TENKING .FD5 FIELD-R .FD5 7COLUMNS .FD5 GEAR .FD5 GEAR .OBJ	BASICプログラム ※GEARは2ファイル1組です
ファンダム・サンプルプログラムⒷ	スーパービギナーズ講座(P48～50)	掲載プログラム	プログラムで絵を描くサンプル SCREEN5用の超簡易線画エディタ	SAMPLE-1 .SB5 SAMPLE-2 .SB5	BASICプログラム
FM音楽館Ⓐ	FM音楽館(P69～73)	掲載プログラム	♫EXIT OF LIFE ♫Ulterior motive ♫爬虫類の為の行進曲 ♫OPENING OF ADVENTURE ♫ソーサリアン・消えた王様の杖 ♫A－JAX・海外バージョンの曲 ♫PIPELINE	EXIT .FM5 ULTERIOR .FM5 MARCH .FM5 ADVENTUR .FM5 SORCERIA .FM5 A-JAX .FM5 PIPELINE .FM5	BASICプログラム 「PIPELINE.FM5」は設定部分のみです
AVフォーラムⒶ	AVフォーラム(P106～107)	掲載プログラム	今月の1本「LIVE！」 規定部門お題は「試験」 ♫自由部門	MAY-コン1 .AV5 MAY-キテイ .AV5 MAY-FREE .AV5	BASICプログラム
ほほ梅麿のCGコンテストⒶ	ほほ梅麿のCGコンテスト(P100～105)	掲載CG	紙芝居部門 「暗黒街の男達」 イラスト部門 「動物虐待」 「友人シリーズ1」 CG講座の教材グラフィック	RUN-CG .XB CG .LZH	CGデータ(ただし、CGツールで読みこむことはできません) 別のディスクに、コピー、解凍して使用します。くわしくは117ページをご覧ください。
MIDIⒶ	MIDI三度笠(P90～93)	MIDI音楽データ	★ソーサリアン	RUN-MIDI .XB PSR-5ØØS .LZH CM-32LSO .LZH	別のディスクに、コピー、解凍して使用します。くわしくは117ページをご覧ください。くわしくは90～93ページをご覧ください
MSXViewⒷ	付録ディスクの使い方(P120)	MSXView用ファイル	★1992世界地図	W-MAP .DRW	
パソ通天国Ⓑ	パソ通天国(P94～99)	PMシリーズフルセット	PMext Ver.2.22 PMarc Ver.2.00 PMsft Ver.2.00 PMCAT Ver.2.11 PMSET Ver.1.20 PMEXE Ver.2.00 PMCHGMX	PMEXT222 .COM PM .LZH	くわしくは94ページをご覧ください
ゲーム十字軍Ⓒ	ゲーム十字軍(P22)	ビッツーによる十字軍トビラCG	――	TOBIRA .XS7	
あてましょQⒸ	付録ディスクの使い方(P119)	ゲームのキャラ当てクイズ	――	ATE-Q'Ø5 .R ATE-Q'Ø5 .XP5	
B:Ⓒ	――	編集後記	――	B-COLON .C	
オマケⒶ	ファンダムスクラム(P46～47)	読者投稿プログラム	♫西洋弦楽器	GUITAR .FS5	BASICプログラムです
	十字軍(P24)	武将風雲録のセーブデータ	SLG実力診断用データ	SAVEDATA .LZH	武将風雲録のセーブデータです。圧縮されています。くわしくは117ページをご覧ください
MSX-DOSⒶ	付録ディスクの使い方(P120)	MSX-DOSの基本セットです	MSX-DOS	MSXDOS .SYS COMMAND .COM	スペシャル、パソ天などで使用するほか、プログラムのコピーなどに便利です

※拡張子に「LZH」のつくものは、フリーウェアの「LHA」を使って圧縮したものです。なお、このツールは吉崎栄泰さんの制作したアーカイバ・ソフトです。

F AN・CLIP・

明るいナショナル、元気なパナソニック

春の光と風にはためく日の丸の旗のもと、GTの「次」を考える人々

いつもだいたいこんな感じの、陽気なパナソニックのMSX軍団

応接室で世間話をする北根編集長とパナソニックの人々

技術部主事・伊藤正男さん。パナソニックのMSXは伊藤さんの実の子のようなもの

情報機器本部ワープロ事業部（ここまでは以下もおなじ）技術部部長・旗谷幸雄さん

営業部商務課販売助成係係長・岩切優弥さん。左の写真ではひとりでおどけている

カスタマーエンジニアリングサポート部企画グループ主担当・山神英昭さん

はためく日の丸のもと、元気な顔をそろえてくれたのは、パナソニックのMSX部隊の方々（上の写真）。イベントのたびに全国を駆け回る営業マンやウーマンもいれば、具体的な商品を作り上げていく企画や開発の技術者もいる。この日はこれだけの人数しか集められなかったが、総勢10数人になる。

最近、「MSXが危ない」というウワサがあるらしい。どこからともなく流れてくる。たまに、アンケートハガキに「もしMSXがなくなっても、Mファンがあるかぎり、ぼくはMSXとMファンを愛し続けていきます」といった趣旨のほろりとするメッセージを見かけることもあって、わたしたちはそのウワサの真偽についてはっきりさせなければ、と考えていた。

その折りも折り、このあいだ100号を迎えたばかりの「MSXマガジン」に異変が起きた。くわしくはMマガの5月号で発表しているだろうが、どうも月刊ではなくなるらしい。

これには、まいった。ウワサはほんとうだったのか、とMSX業界はヒヤリとした。Mファンが廃刊になるという、カン違いのウワサまで出た。

そこで、北根編集長は、頭に来たね。シャレをいってる場合じゃない。

†

ウワサの真偽を確かめるべく、MSXのMはこの会社の頭文字ではないかと思われかけている松下電器へ、北根編集長は猛然と出かけていった。

そして、世間話をして帰ってきた。

答えはかんたんだった。表現はいろいろだが、１人の発言にしぼると、「しばらくは絶対MSXはやめませんよ。だって、ちゃんと売れてるもの。91年のパソコンの売上データを見てもらえばわかります。商品そのものはべつに下がっていないのに、かってに思いこんでるんでしょ。それでMSXという名前のイメージが下がるのは、つらいですね」（情報機器本部ワープロ事業部技術部商品企画課主事・伊藤正男さん）

伊藤さんは、もともと技術者で、1983年当時、MSXの１号機となるはずだったキングコングCF－2000（実際にはなぜかヤマハのMSXに先を越された）の回路を設計し、プリント基板を作って以来、ずっとMSXの開発をやってきた。PAC、FMパックを生み出し、A1WX、FXの途中まで関わり、そして、現在はMSXの企画をやっている。ようするに、MSX界の元老の１人である。「10年間もおなじコンセプトの商品を続けられるなんてすごい、というのが、松下電器でのMSXに対する、すなおな評価ですよ。お客さまの支援があるかぎり、MSXは続けていきますよ」

†

ちょっとあわてていたので、北根編集長は忘れ物をした。おいしいものを食べてくるのを忘れたのである。「桜の花が散るころにまた来てください。おいしいものを食べましょう」と伊藤さんがいったそうだが、そのときになにかいい話を聞かせてくれるのかもしれない。今度は連れていってもらおう。

写真＝矢藤修三

次号は、『プリンセスメーカー』の声付きデモが付録ディスクに入るぞっ！ 5月9日発売 予価980円

●発売　徳間書店
●発行・編集　徳間書店インターメディア
PUBLISHER
栃窪宏男
EDITOR & LEPRECHAUN
山森尚
EDITOR IN CHIEF
北根紀子
SENIOR CONTRIBUTING EDITOR
山科敦之
EDITORIAL STAFF
加藤久人＋鴇田洋志＋福成雅英＋諸橋康一
ASSISTANT EDITORS
池田和代＋石橋憲吾＋奥義之＋川井田茂雄＋川尻淳史＋笹谷尚弘＋鈴木伸一＋所正彦＋山口直樹＋渡辺庸
CONTRIBUTORS
高田陽＋田祟由紀＋諏訪由里子＋横川理彦＋星野博和＋浜野忠夫
●制作
ART DIRECTOR & COVER DESIGNER
井沢俊二
EDITORIAL DESIGNERS
井沢俊二＋高田亜季＋デザイラ〈釜田泰行＋柳井孝之〉＋TERRACE OFFICE
ILLUSTRATORS
しまづ★どんき＋中野カンフー！＋野見山つつじ＋成田保宏＋南辰真
COVER ARTIST
佐藤任紀＋元野一繁
COVER PHOTOGRAPHER
矢藤修三＋大嶋一成
FINISH DESIGNERS
㈲あくせす＋㈱ワードポップ
PRINTER
大日本印刷株式会社

EDITORIAL A:（エーコロン）

◆気づいていない人はいないと思うが、付録ディスクのホルダーが変わった。なぜか。大きく分けて、いいやすい理由と、いいにくい理由がある◆いいやすい理由。これまでの板のようなホルダーには、一部の読者から「うまく取り出せない」という苦情があった。編集部では、どれもバナナの皮をむくようにツルンとはがせるものばかりだと思っていたのだが、切れこみの深さにはバラつきがあり、場合によって、ほんとうにはがせないものがあるということがあとでわかった。その改善策、というのが理由の１つだ。◆いいにくい理由。もともとホルダーの制作費は割高で、現在の定価の維持がむずかしかった。だが、今月号のようなホルダーにすると、やや楽になることがわかった。MSX本体の価格が10万円を超えないように、Mファンも1000円を超えたくない。ちょっと恥ずかしいが、これももう１つの、大きな理由だ。

AD★INDEX

ASCII

Powerful View
オイシサ増えて新発売!!

A1STユーザー待望の、
誰にも負けないNewバージョン、
MSX View 1.21 新登場!!

PCM機能

DOSコマンド

MSX View

スクリーンセーバー

MSX turbo R専用グラフィカルユーザーインターフェイス MSXView1.21
[エムエスエックス・ビュウ1.21]

MSXView 1.21

MSX turbo R専用

価格9,800円（送料1,000円）

マウスによる簡単操作が好評の「MSXView」を機能アップ。ビジュアルシェル（VSHELL）からのMSX-DOS2コマンドの実行が可能になりました。さらに、プレゼンテーションツールプログラムPageBOOKにPCMデータの再生機能も付加し、マウスが接続されているかどうかの自動判別もします。MSX-DOS2に完全対応しディレクトリの移動、サブディレクトリの作成等の操作がマウスクリックで行え、しかもすぐに活用できるテキストエディタ（ViewTED）やグラフィックツール（ViewDRAW/ViewPAINT）を装備。ジョイパッドもサポートした「MSXView 1.21」は、FS-A1STユーザーには必須のパッケージです。

■特長：●マウスでのアイコン操作で、ファイルの複写や削除などが可能。●対応ソフトなら使用方法はすべて統一。異なるソフトウェアの操作方法をおぼえるのが簡単●専用アプリケーションソフト/ViewTED、ViewDRAW、ViewPAINT、PageBOOKが付属
■対応機種：Panasonic FS-A1ST
■パッケージ内容：実行用ディスク（3.5-2DD）/保存用ディスク（3.5-2DD）/OverVIEWディスク（3.5-2DD）/専用漢字ROMカートリッジ/マニュアル一式

【バージョンアップ】MSXView Ver1.0をお持ちの方は、3,000円（税込）にてバージョンアップをいたします。登録ユーザーには、準備ができしだいバージョンアップのご案内をお送りいたします。ユーザー登録がお済みでないお客様は、早急にご投函いただきますよう、お願い申し上げます。

ViewCALC

MSX turbo R専用 MSX turbo R

価格14,800円（送料1,000円）

「ViewCALC」は、MSXView上で動作するグラフ作成機能付きの表計算ソフトウェアです。

■特長：●最大で横64×縦128の表を作成可能（理論値）。●グラフは、棒グラフ、円グラフ、折れ線グラフの3種類の中から選択可能。
■対応機種：Panasonic FS-A1ST/FS-A1GT
※注意/ViewCALCをご使用になるには、「MSXView」が必要です。なおFS-A1GTには、「MSXView」が内蔵されています。

MSX 増設RAMカートリッジ MEM-768

価格30,000円（送料1,000円）

「MSX増設RAMカートリッジ（MEM-768）」は、MSXのメインRAMを増設するためのカートリッジです。

■対応機種：MSX$_2$、MSX$_{2+}$、MSX turbo R
※注意：MSX$_2$、MSX$_{2+}$で、ご使用になる場合には、日本語MSX-DOS2が必要です（MSX turbo Rでは、本品だけでご使用になれます）。またRAMディスクに保存した内容は、リセットしたり、本体の電源を切ると消えます。

MSX HD Interface

価格30,000円（送料サービス）

ハードディスクの利用を可能にするMSX HD Interface。MSX$_2$、MSX$_{2+}$、MSX turbo Rで使用可能です。

■対応機種：国内製品8社24機種のハードディスク（20MB、40MB）で動作しますので、お問い合わせください。
▶「MSX HD Interface」は、通信販売のみで取り扱っております。ご購入のお申し込み・お問い合わせは、㈱アスキー直販部（電話03-3486-7114）までお願いいたします。

●MSX、MSX-DOSは株式会社アスキーの商標です。●表示価格には、消費税が含まれておりません。

〒107-24 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル 株式会社アスキー 営業本部 電話 東京（03）3486-8080 大阪（06）348-0018 株式会社アスキー

MSX・FAN
1992 MAY
5月情報号
平成4年5月10日発行 第6巻第5号(通巻62号) 第三種郵便物認可
発行人 栃窪宏男 編集人 山森 尚
発売 株式会社徳間書店 〒105-55東京都港区新橋4-10-1 ☎03(3433)6231(代)
編集・発行 徳間書店インターメディア株式会社 〒105 東京都港区新橋4-10-7 ☎03(3431)1627(代)
定価980円(本体951円)

T1062053080988 印刷・大日本印刷 Printed in Japan 雑誌 62053—08